9/98 Ausgabe 16 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC VERLAG

09

4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

WWF WARZONE
F-ZERO X
ISS 98

15 Tests: Das N64 im Aufwind!

MIT STARSCHNITT!

Erster Teil des Turok 2-Megaposters

ENDLICH FÜR DAS N64!

WIPEOUT 64

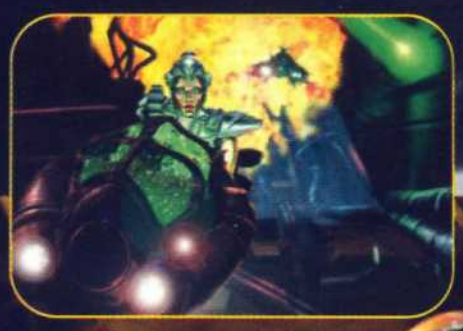
Zu Besuch in Liverpool: Der Extreme G-Rivale im Vorabtest

F1 WORLD GRAND PRIX
MISSION: IMPOSSIBLE

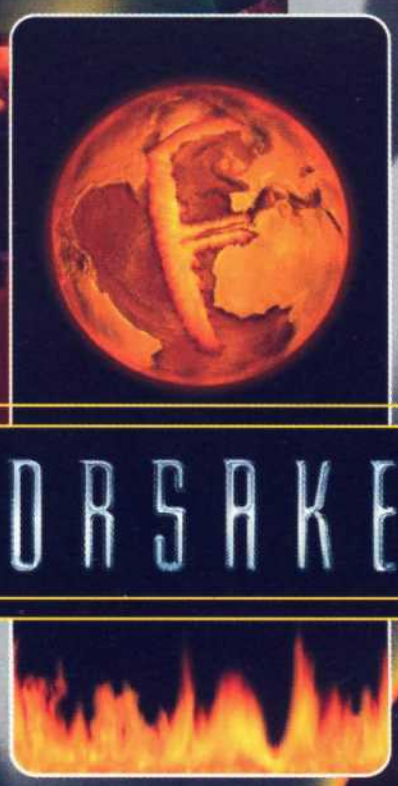
Die Sommerhits für N64: Der Formel 1-Hit und die Filmumsetzung im Test

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

+ 16 Seiten Komplettlösungen: Banjo-Kazooie, Forsaken + Schon getestet: Buck Bumble, Cruis'n World, Chopper Attack, Choro Q64, Strike Zone, Star Soldier, Air Boarder 64, Super Robot Spirits, u.v.a. + Angespielt: Turok 2, WCW vs. NWO Revenge + Mit Sammelkarten, Charts u.v.m.



DIE WELT HAT SICH VERÄNDERT.



FORSAKEN™

"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL

10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64

Designed for Microsoft Windows 95 · PlayStation · NINTENDO 64

HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

Forsaken TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment Ltd.

www.acclaim.net

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

DAS N64 IM AUFWIND!

Es ist unverkennbar: Das Nintendo 64 befindet sich im lange herbeigesehnten Aufwind, was nicht nur durch die Dominanz in den amerikanischen Videospiele-Charts demonstriert wird, wo Titel wie Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, WWF Warzone, All Star Baseball 99 oder MLB featuring Ken Griffey Jr. beständig die Spitzenpositionen belegen. Nun zahlt sich endlich auch die technische Überlegenheit der 64 Bit-Maschine aus, die sich jetzt auch von Laien im direkten Spiele-Vergleich erkennen läßt. Titel wie Banjo-Kazooie oder F-Zero X lassen sich auf anderen Konsolen so einfach nicht realisieren. Unsere These vom N64-Aufwind unterstreicht auch die aktuelle N-Zone-Ausgabe. Sage und schreibe 15 Tests haben wir in dieser Ausgabe anzubieten, darunter lang erwartete Hits wie F-1 World Grand Prix, ISS98, Mission: Impossible, WWF Warzone oder F-Zero X. Wer also vom chronischen N64-Spielemangel spricht, sollte wissen, daß in Deutschland mittlerweile über 65 Titel offiziell erhältlich sind, wobei in Japan und den USA noch einmal die gleiche Anzahl erschienen ist. Viel Spaß!

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit Starschnitt, N64-Aufklebern & 4 Sammelkarten

INHALT

ANGESPIELT

Turok 2	Die Sniper-Gun enthüllt!	14
WCW vs. NWO Revenge	Konkurrenz für WWF Warzone	13
WipEout 64	Zu Gast in Liverpool	10

TESTS

Air Boader 64	Import-Test des Boarding-Hits	46
Buck Bumble	Frühstart: Biene in Action	26
Chopper Attack	Wild Choppers ist da!	44
Choro Q64	Import-Test des Mario Kart-Clones	49
Cruis'n World	Jetzt im Test!	34
Dezaemon 3D	Import-Test des Spielebaukastens	46
F-1 World Grand Prix	Der ersehnte Rennspielhit	28
F-Zero X	Die Rennspiel-Sensation	92
Int. Superstar Soccer 98	Die PAL-Version im Test	30
Mission: Impossible	Der Test zum Agenten-Hit	24
Star Soldier	Import-Test des Shooter-Sequels	48
Strike Zone	Das Cruis'n USA-Sequel	23
Super Robot Spirits	Import-Test der Robo-Keilerei	48
Waialae Country Club	Die Golf-Referenz!?!	47
WWF Warzone	Die neue Wrestling-Referenz	31

POSTER

Turok 2-Starschnitt Teil 1	35-38
WipEout 64	39-42

SAMMELKARTEN

Banjo-Kazooie	75/76
F-1 World Grand Prix	75/76
F-Zero X	75/76
Nintendo-ABC	75/76

SPIELENEWS

1080 ° Snowboarding	5
Banjo-Tooie	5
Fighting Force 64	6
Gex 64	6
Harvest Moon 64	4
Ogre Battle 3	4
Montezuma´s Return	6
NHL 99	4
Pokemon Stadium	4
Zelda 64	4

NEWS

Aus den USA	6
Aus Japan	4
Game Boy-News	7
SNES-News	5
Kurz & Knapp	7
Bestseller USA	6
Die Gimmicks	7

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 5 Seiten	16

T&T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Banjo-Kazooie, Teil 2	54
Forsaken, Teil 2	64

T&T: CHEATS & CODES

Banjo-Kazooie	53
F-Zero X	53
Jeopardy 64	53
Off Road Challenge	53
Strike Zone	53
Super Robot Spirits	53

LESERTIPS

Banjo-Kazooie	72
Bio Freaks	72
Mystical Ninja	72

RUBRIKEN

Chart-Attack	22
Impressum	73
Kleinanzeigen	70
Leserbriefe	50
Vorschau	74

WIPEOUT 64 10

WipEout 64 ist nicht nur das erste N64-Spiel des ehemaligen Sony-Hoflieferanten Psygnosis, sondern auch echter F-Zero X-Rivale. Wir waren in Liverpool und sprachen mit den Entwicklern!

MISSION: IMPOSSIBLE 24

Endlich! Wir testen die deutsche PAL-Version des mit Spannung erwarteten Spielehits zum Kinofilm. Erfüllt das umfangreiche Action-Abenteuer die hohen Erwartungen?

F1 WORLD GRAND PRIX 28

Lange Zeit mußten sich die N64-User gedulden, doch nun wurde das Wunder endlich vollbracht. Paradigm entwickelte ein hochklassiges Formel 1-Spiel, auf das alle Schumacher-Fans gewartet haben.

Die Hoffnungen auf eine Trendwende in Japan waren groß, schließlich konnte sich F-Zero X in der ersten Verkaufswoche auf einem für N64-Verhältnisse geradezu sensationellen zweiten Platz positionieren, ausserdem stand kurze Zeit später mit Pokemon Stadium der nächste potentielle Megahit in den Startlöchern. Dieser Titel sollte von dem einzigartigen Erfolg der Pokemon-Game Boy-Reihe profitieren, die sich in Japan runde 10 Millionen mal verkaufte. Warum dann doch nicht alles so toll lief, wie sich Nintendo erhoffte, verraten wir in den aktuellen Japan-News.

Trendwende?

Man durfte zufrieden sein bei Nintendo, nachdem sich von F-Zero X in der ersten Woche 56.457 Stück verkauften. Als das Spiel in der zweiten Woche jedoch nur noch rund 11.000 mal abgesetzt wurde, kamen die alten N64-Probleme zum Vorschein. Treue N64-User kaufen sich die mit Spannung erwarteten Titel an dem Tag, an dem sie erscheinen, während eine Woche später nur noch Nachzügler zuschlagen. Daß man mit einem neuen Spiel auch Hardware verkaufen kann, erscheint leider nicht möglich. Hier ruhen alle Hoffnungen nach wie vor auf Zelda, das im September wohl in Japan veröffentlicht wird. Übrigens, Anfang August düste ein Mitarbeiter von Nintendo Of Europe für längere Zeit nach Japan, um das Spiel mit deutschsprachigen Bildschirmtexten auszustatten. Ob Pokemon Stadium den Hardwareabsatz ankurbeln kann, konnte wir zum Redaktionsschluß noch nicht herausfinden, da noch keine konkreten Verkaufszahlen vorlagen.

Im August befand sich ein Abgesandter von Nintendo Of Europe in Japan, um Zelda mit deutschen Bildschirmtexten auszustatten.

Das kürzlich in Japan erschienen Pokemon Stadium werden wir in der nächsten Ausgabe vorstellen.

Neue Software!

Rollenspiel-Fans dürfen hoffen, denn neben Zelda: The Ocarina Of Time wird mit Ogre Battle 3: Meet the Dragons im Herbst ein weiteres vielversprechendes RPG in Japan erscheinen. Ob es auch den Weg nach Deutschland schafft, ist noch nicht sicher. Gleiches gilt für die Automatenumsetzung Magical Tetris Challenge featuring Mickey, die von Capcom auf das N64 umgesetzt wird. Wesentlich wahrscheinlicher ist hingegen, daß Snobo Kids 2 (alias Snowboard Kids 2) auch hierzulande veröffentlicht wird, nachdem der Vorgänger auch bei uns schon sehr erfolgreich war und der Nachfolger im April ´99 in Japan erscheint.

Das Rollenspiel Ogre Battle 3: Meet The Dragons wird im Herbst in Japan erscheinen.

So sieht die N64-Version von Harvest Moon aus, das von Pack-in-Soft entwickelt wird

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 1.8.98: Pokemon Stadium, August: Ogre Battle 3, Knife Edge, Last Legion UX, Pikachu Genki Dechu, Bio Tetris; Oktober: Let´s Smash Tennis

NHL 99

NHL 99 ANGESPIELT!

Das Spiel soll im November in Deutschland erscheinen.

Langsam aber sicher hat sich Electronic Arts auch auf dem N64 eingewöhnt, wie beispielsweise das technisch hervorragende Frankreich '98: Die Fußballweltmeisterschaft schon zeigte. Als nächster Höhepunkt im Sportbereich steht neben den in Deutschland eher unbedeutenden Madden NFL 99 und dem Rennspiel Nascar 99 das erste N64-Eishockey-Game von Electronic Arts an, das Acclaims bislang ungeschlagenen Eis-König NHL Breakaway 98 und dem für November angekündigten Nachfolger gefährlich werden könnte. Nachdem die erste Version, welche auf der E3 gezeigte wurde, bereits sehr gut aussah, hinterließ die Anfang August von USA-Korrespondent Florian Stangl begutachtete, einen noch besseren Eindruck. Die detaillierten Spieler flitzen mit hoher Geschwindigkeit über das Eis, auf dem man sogar Spiegeleffekte erkennen konnte. Die Steuerung wurde hervorragend auf das N64-Pad übertragen und macht ein unkompliziertes Dirigieren der originalgetreu in Szene gesetzten NHL-Profis möglich. Selbst die hohe Grafikauflösung, die auch für Madden NFL 99 angekündigt wird, wurde verwendet. Wir freuen uns schon auf den Showdown zwischen NHL 99 und NHL Breakaway 99 von Acclaims, der im November stattfinden wird.

Producer Vince Nason stellte uns NHL 99 vor.

Aufgepaßt! Auf dem Eis kann man Spiegeleffekte erkennen.

NHL 99 wird als ersten Eishockey-Spiel von EA Sports auf das N64 umgesetzt.

Die aktuelle Version überzeugte mit detaillierten Spielern und flotter Geschwindigkeit.

Banjo-Tooie

Banjo-Kazooie 2 kommt!

Wer Banjo-Kazooie schon durchgespielt hat, wird am Ende des Spiels auch gelesen haben, daß ein Nachfolger namens Banjo-Tooie erscheinen wird. Diese Ankündigung, die übrigens der Gruntilda vornimmt, ist allerdings noch recht vage. Fest steht nur, daß das „völlig neue" Spiel 1999 erscheinen wird, außerdem wir man dann auch die im Abspann von Banjo-Kazooie gezeigten Abschnitte, welche man bislang nicht betreten kann, besuchen können. Wir denken, daß im Abspann bereits ein Art „Sneak Preview" (Mini-Vorschau) auf den zweiten Teil zusehen ist, der als komplett eigenständiges Modul mit eben diesen Welten erscheinen wird. Es versteht sich von selbst, daß wir euch auf dem laufenden halten werden.

Banjo kehrt 1999 zurück! Was versteckt sich jedoch hinter Tooie? Ein neuer Partner?

1080° Snowboarding

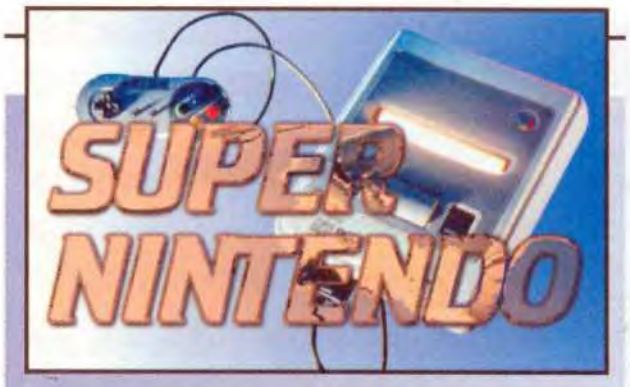
1080° SCHON DA?

Kurios! Anfang August erreichten uns mehrere Leserbriefe, denen wir entnahmen, daß manche Videospiele-Fachhändler bereits die PAL-Version von 1080° Snowboarding anbieten würden. Die Leser waren sich auch ganz sicher, daß es sich um eine deutsche Version handelt, da deutsche Bildschirmtexte anwählbar waren. Daß der Preis bei über DM 150,- lag und die Anleitung nur in Englisch gehalten war, machte uns jedoch stutzig. Unsere Nachforschungen ergaben schließlich, daß findige Händler dieses Spiel aus Australien importierten, wo ja bekanntlich auch das PAL-Fernsehsystem verwendet wird, und mit entsprechendem Aufschlag verkauften. Die offizielle deutsche Version wird hingegen wie geplant Ende September mit deutscher Anleitung und deutschen Texten zum Preis von DM 99,- erscheinen. Es zahlt sich in dem Fall also wirklich aus, noch etwas Geduld zu haben. Eines sei noch angemerkt: In Australien ist derzeit Winter, womit die Veröffentlichung dort auch Sinn macht.

Richtig ist, daß es eine PAL-Version von 1080° Snowboarding schon gibt.

Richtig ist, daß 1080° Snowboarding in Australien als PAL-Version auf den Markt gekommen ist.

Falsch ist, daß 1080° Snowboarding in Deutschland schon offiziell veröffentlicht wurde. Es kommt im September für DM 99,-!



Die ganze Welt spricht von Zelda: The Ocarina Of Time, das im November auf dem Nintendo 64 für Furore sorgen wird, daß Link jedoch seine bislang aufregendsten und grafisch schönsten Abenteuer auf dem Super Nintendo erleben durfte, erwähnt kaum jemand. Wir können eigentlich nur jedem empfehlen The Legend Of Zelda: A Link to the Past noch einmal auf der in Vergessenheit geratenen 16 Bit-Konsole anzuspielen, denn spielerisch baut auch der N64-Nachfolger auf den beliebtesten Elementen der 16 Bit-Version auf. Wir stellen euch den Klassiker noch einmal näher vor!

A Link To The Past?

Der Spieletitel ist in diesem Falle zweideutig, denn das in der Super Classic-Reihe wiederveröffentlichte Spiel ist nicht nur für Link eine Verbindung (englisch: Link= Verbindung) zur Vergangenheit, sondern auch für die Videospielefans der neuesten Generation, welche das bereits sechs Jahre zurückliegende SNES-Debüt von Shigeru Miyamoto zweiterfolgreichsten Helden (Nummer 1 ist Mario) nicht miterlebt haben.

Die Story

In diesem Spiel wird Link in das Königreich Hyrule zurückversetzt, in dem gerade das Zeitalter der Magie und der Helden herrscht. Die Vorfahren von ihm und Prinzessin Zelda werden dabei von unheimlichen Monstern bedroht, die der zum königlichen Berater beförderte Zauberer Agahnim in die Welt setzte. Das Ziel des Spieles besteht nun darin, die Pläne des Zauberers zu vereiteln und wieder für Ruhe und Frieden in Hyrule zu sorgen.

Das Spiel

Seinerzeit war diese Zelda-Folge eine spielerische und grafische Revolution. Man durfte sich durch verschachtelte Labyrinthe und dunkle Verliese schlagen, prächtige Paläste und neblige Wälder besuchen und zahlreiche knifflige Rätsel lösen. Die Höhepunkte wurden von heutzutage grafisch sparsam anmutenden Echtzeit-Kämpfen mit den umhereilenden Monstern und Soldaten gesetzt. Etwas kurios klingt der sechs Jahre alte Text auf der Verpackung, der aussagt, daß dieses Spiel die unglaublichen Fähigkeiten des 16 Bit-Gerätes voll ausnutzt. Für damalige Verhältnisse mag dies richtig gewesen seit, angesichts von Spielen wie Donkey Kong Country weiß man jedoch, daß das SNES damals noch längst nicht am Ende seiner Fähigkeiten angelangt war.

Zelda: A Link to the Past ist nun zum Sonderpreis in der Super Classic-Reihe erhältlich.

Unterhaltungen laufen selbstverständlich in deutscher Sprache ab.

Grafisch haben die 16 Bit-Kämpfe mit der 64 Bit-Sequel nicht mehr viel gemeinsam.

Die komplette Grafik wird aus einer übersichtlichen Vogelperspektive dargestellt.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Aladdin ..... Disney Int.
2. Lucky Luke ..... Infogrames
3. Int. Superstar Soccer Deluxe ..... Konami
4. Super Mario Kart ..... Nintendo
5. Timon & Pumbaa ..... Disney
6. Super Mario All Stars ..... Nintendo
7. SimCity ..... Nintendo
8. Donkey Kong Country 2 ..... Nintendo
9. Yoshi's Island ..... Nintendo
10. Street Fighter Alpha 2 ..... Capcom

Der amerikanische Videospielemarkt bleibt weiter hart umkämpft, allerdings konnte Nintendo dank einiger Millionseller zuletzt deutlich an Boden gutmachen und die marktführende Position von Sony zurückerobern. Für den sommerlichen Zwischenspurt sorgten vor allem All Star Baseball´99, MLB featuring Ken Griffey, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible und der vierte Teil einer durchgängig indizierten Prügelserie von Midway. Welche Hits in den nächsten Monaten auch euch zukommen und was kürzlich angekündigt wurde, steht in dieser regelmäßigen USA-Kolumne.

Rückkehr zu 8 Bit?

Betrachtet man sich die Liste der für das N64 in Planung befindlichen Spiele, könnte man fast den Eindruck bekommen, daß die Designer ihre alten 8 Bit-Konsolen und Homecomputer wieder ausgegraben haben, denn die hier angesprochenen Titel basieren fast ausnahmslos direkt oder indirekt auf 80´er-Jahre-Spielehits.

Nachdem Capcom mit Magical Tetris Challenge (siehe Japan-News) endlich seinen ersten N64-Titel offiziell bestätigte, hörte man beispielsweise aus Amerika, daß angeblich auch eine Umsetzung des legendären Ghouls´n´Ghost für das N64 in der Mache ist. Eine Bestätigung hierfür gab es leider (noch) nicht! Ebenfalls um eine Fortsetzung eines erfolgreichen 8 Bit-Titels handelt es sich bei Montezuma´s Return, das auf dem C64 als packendes Plattform-Spiel in bester Erinnerung ist. Die mit 3D-Grafik ausgestattete Fortsetzung erwies sich auf dem PC als ebenso interessantes Hüpfgame, das trotz optischen Anleihen nicht im 3D-Shooter-Fahrwasser herumschwimmt.

Das klassische 2D-Beat´em Up-Konzept von Double Dragon greift hingegen Fighting Force 64 auf, das von Core Design in Szene gesetzt wird. Hier dürfen ein oder zwei Spieler gleichzeitig durch scrollende 3D-Landschaften hetzen und böse Buben in gewohnter Manier vermöbeln. In Amerika wird das Spiel angeblich schon Mitte Oktober erscheinen.

Zum Schluß noch eine Ankündigung, die vor allem alle Videospieleveteranen erfreuen dürfte. Midway wird Paperboy für das N64 umsetzen. In diesem nun mit Polygon-Grafik ausgestattetem Arcade-Game hat man die Aufgabe, auf einem Fahrrad herumzufahren und der Kundschaft die Morgenzeitung vor die Türe zu werfen. Kommen wird der Titel allerdings erst 1999!

So sieht die US-Verpackung von Gex 64 aus, das am 26.8.98 in den USA erscheinen wird.

Capcom arbeitet angeblich an einer Umsetzung des legendären Ghouls´n´Ghost für das Nintendo 64.

Montezuma´s Return wird derzeit von Utopia für das N64 vorbereitet.

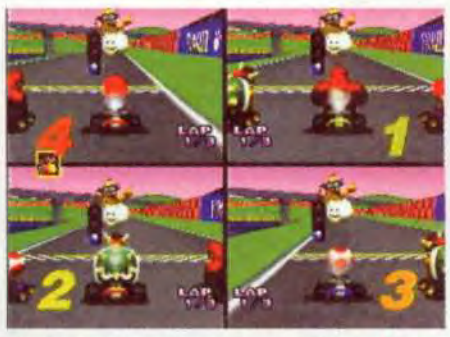
Import-Freunde aufgepaßt! Fighting Force 64 wird am 12.10.98 in den USA erscheinen.

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA: 11.8.98: WWF Warzone; 26.8.98: Gex 3D: Enter the Gecko; Int. Superstar Soccer 98; 6.9.98 NASCAR 99; 20.9.98: NFL Blitz; 22.9.98 NFL Quarterback Club 99; 26.9.98 Madden NFL 99; 12.10.98: Fighting Force 64; 20.10.98: NHL 98

TRST-Auswertung

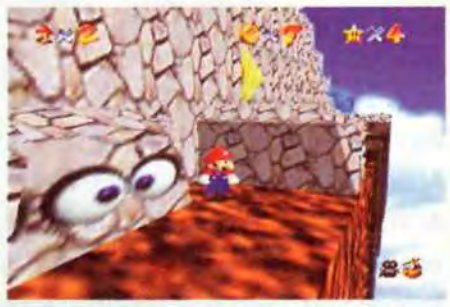
BESTSELLER USA!



Trotz verkaufsweise kleiner Marketingkampagne konnten von Mario Kart 64 über 2,6 Millionen Stück verkauft werden.

Von Star Fox 64, das hierzulande Lylat Wars heißt, verkauften sich 1,9 Millionen Stück von der Rumble Pak-Version.

Das renommierte Marktforschungsinstitut TRST hat kürzlich die Verkaufszahlen der zehn erfolgreichsten Nintendo 64-Titel in den USA bekanntgegeben. Demnach ist Super Mario 64 mit 3,5 Millionen verkauften Einheiten der Bestseller überhaupt, gefolgt von Mario Kart 64, das sich 2,6 Millionen mal verkaufte und einem indizierten Rare-Titel, von dem 2,15 Millionen Stück abgesetzt wurden. Bemerkenswert ist noch, daß sich das mittelmäßige Cruis´n USA in den USA über 1 Million mal verkaufte, während es im Ausland ausnahmslos durchfiel. Nachfolgend die kompletten Top 10 inklusive den Verkaufszahlen.



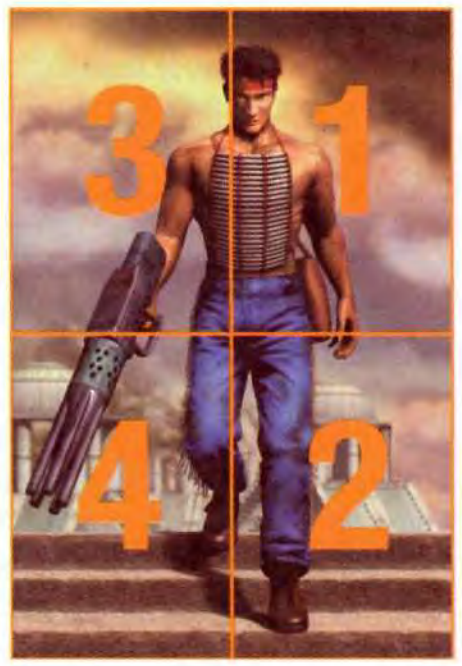
Fantastisch! 3,15 Millionen Stück wanderten von Super Mario 64 in den USA über die Ladentheke.

1. Super Mario 64	**Nintendo**	**3,15 Millionen**
2. Mario Kart 64	Nintendo	2,6 Millionen
3. Indiziert	Nintendo/ Rare	2,15 Millionen
4. StarFox 64	Nintendo	1,9 Millionen
5. Diddy Kong Racing	Nintendo/ Rare	1,8 Millionen
6. Star Wars: SOTE	Nintendo/ LucasArts	1,4 Millionen
7. Wave Race 64	Nintendo	1,3 Millionen
8. Cruis´n USA	Nintendo	1,1 Millionen
9. Turok	Acclaim	0,9 Millionen
10. WCW vs. NWO	THQ	0,8 Millionen

So geht´s!

DER TUROK 2-STARSCHNITT

Turok 2: Seeds Of Evil ist ein ungewöhnliches Spiel, das ungewöhnliche Aktionen erfordert. Neben den Konsolenaufklebern bieten wir in dieser Ausgabe auch den ersten von insgesamt vier Teilen eines Riesenstarschnitts, die wir bis zur Ausgabe 12 monatlich im Heft haben werden.



In dieser Ausgabe ist der erste Teil des Riesenstarschnitts enthalten. Hier seht ihr, was noch kommen wird.

So geht´s!

DIE TUROK 2-N64-AUFKLEBER:

Daß wir immer auf der Suche nach witzigen und nützlichen Gimmicks für unsere Leser sind, dürften die treuen Fans von N-Zone schon wissen, schließlich haben wir bereits Memory Card-Sticker, Bügelbilder und Türhänger auf einer schicken Umschlagklappe platziert. Die Anregung von vielen Lesern, wir sollten doch auch einmal Konsolenaufkleber machen, wie sie auf der PlayStation schon weit verbreitet sind, stellte uns jedoch vor ein Problem: Zum einen hat das Nintendo keine ebene Fläche wie die PS, außerdem befindet sich in der Mitte ein Modulschacht, der jegliche ganzflächige Aufkleber von vornherein unmöglich macht. Nach wochenlanger Tüftelei haben wir jedoch die Lösung gefunden, wie ihr anhand des aktuellen Turok 2-Aufklebers sehen könnt. Das Konsolentuning für euer N64 ist äußerst einfach:

Die exklusiven N64-Konsolenaufkleber findet ihr auf der Umschlagklappe vor.

1. Biegt am besten die Heftklammern auf und reißt dann die Umschlagklappe vom Heft. Biegt die Heftklammern anschließend zu.
2. Löst die Aufkleber einzeln und klebt sie der Reihe nach auf den dafür vorgesehenen Platz. Beginnt mit den beiden kleinen, um ein Gefühl dafür zu bekommen.
3. Versucht die seitlichen Aufkleber mittig und symmetrisch zu platzieren. Orientiert euch beim linkseitigen Dino-Aufkleber an dem aufgedruckten On/ Off-Symbol, das ihr direkt über der entsprechenden Gehäuseprägung plaziert. Den rechtsseitigen Turok-Aufkleber müßt ihr nun auf der gleichen Höhe anbringen.
4. Fertig! Wollt ihr die Aufkleber eines Tages wieder entfernen (um neue anzubringen), so könnt ihr die neuen entweder direkt draufkleben, oder aber ihr zieht die alten Aufkleber vorsichtig ab. Zum Reinigen des Gehäuses empfehlen wird eine alkoholhaltige Flüssigkeit. Achtet dabei darauf, daß keine Flüssigkeit in das Gehäuse gerät.

KURZ & KNAPP +++

Turok-Spielzeugfiguren in der Mache: Spielzeuggigant Playmates hat verkündet, daß es zusammen mit Acclaim noch diesen Oktober Figuren zu Turok auf den Markt bringen will. Als Helden werden Joshua Fireseed, Campaigner, Primagen, Adon und Tal´ Seit erwartet.

Wetrix 2 angedacht: Die Entwicklungstruppe Zed Two arbeitet derzeit zwar an dem N64-Looney Tunes-Game Tasmanian Express, doch ein Nachfolger für das Knobelspiel Wetrix ist durchaus möglich, sofern Infogrames keine Einwände hat.

325.000 Stück verkauft: Von dem hochkarätigen Action-Adventure Mission: Impossible wurde innerhalb von zwei Wochen bereits 325.000 Stück verkauft. Damit rangiert das Spiel unter den 5 meistverkauften Spielen des Sommer, gleich nach Banjo-Kazooie & Co.

GT 64 sehr erfolgreich: Das verstehe wer will, doch das wirklich mittelmäßige GT 64 Championship Edition konnte sich in den deutschen Media Control-Charts einen hervorragenden dritten Platz sichern. Offensichtlich dachten manche, es handelt sich um eine Umsetzung des PS-Titels Gran Turismo. Titel wie Top Gear Rally, Automobili Lamborghini oder auch MRC hätten diesen Erfolg eher verdient gehabt.

Das Game Boy-Fieber hält an! Konnte Nintendo gerade erst mit der Kamera und dem Drucker (der wohl coolsten Videospiele-Peripherie weit und breit) das befürchtete Sommerloch füllen, so kündigt sich nun schon der nächste Höhepunkt in der scheinbar endlosen Handheld-Karriere an: Der Color Game Boy wird gerade für die Markteinführung im November vorbereitet. Noch bevor der Color Game Boy auf der ECTS im September vorgestellt wird, haben wir nicht nur die neuesten Infos parat, sondern auch die ersten Bilder der Color-Spiele für euch an Land gezogen. Es handelt sich dabei um Neuauflagen bekannter und beliebter Titel!

Color Game Boy im Anflug!

Der Game Boy ist trotz der monochromen Grafiken auch heute noch die mit Abstand beliebteste Nintendo-Konsole überhaupt, was wohl nicht zuletzt an dem fantastischen Spieleangebot und dem vergleichsweise niedrigen Stromverbrauch liegt. Die einzigen Nachteile der Handheld-Konsole sind zweifellos die stets grauen Optiken und der unbeleuchtete Screen, der ein Spielen nur bei entsprechend guten Lichtverhältnissen erlaubt. Genau diese beiden Schwachpunkte werden nun durch den für November angekündigten Color Game Boy behoben. Der von Sharp entwickelte Farbbildschirm kann bis zu 56 Farben gleichzeitig darstellen und liefert auch im Dunkeln vernünftige Bilder. Daß alle bislang erhältlichen Spiele und auch die Game Boy Camera auf dem neuen Game Boy laufen werden, versteht sich von selbst. Kosten wird die Konsole etwa DM 150,-, die Spielepreise liegen auf dem Vorgänger-Niveau!

Es bringt zwar nicht sonderlich viel, doch den Klassiker Tetris wird es bald in Farbe geben.

Neue Spiele?

Es versteht sich von selbst, daß Nintendo rechtzeitig zum Start des Farbhandhelds auch eine Reihe von Spielen veröffentlichen wird, welche das Farbfeature unterstützen werden. Fest steht, daß die Klassiker Tetris, Zelda: Link´s Awakening und Wario Land 2 in entsprechenden Versionen verfügbar sein werden. Weitere Titel darf man von Konami erwarten, das beispielsweise ISS98 in Vorbereitung hat. Gerüchteweise wird auch Titus ein Spiel parat haben, und zwar Quest for Camelot, das RPG-Game zum Zeichentrickfilm „Das magische Schwert". In der kommenden Ausgabe werden wir euch von der ECTS berichten, auf der es hoffentlich die ersten spielbaren Versionen gibt.

Hübsch! Dank colorierter Grafiken sieht Wario Land 2 nun deutlich besser aus.

Noch vor der lange erwarteten N64-Version gibt es eine Color-Version von Link´s Awakening.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. V-Rally C.E.. . . . . .Infogrames
2. Duck Tales 1 . . . . . .Nintendo
3. Hugo 2 . . . . . .Infogrames
4. Mickey´s Dangerous Chase Nintendo
5. Lucky Luke . . . . . .Infogrames
6. Die Maus . . . . . .Infogrames
7. World Cup 98 . . . . . .Konami
8. Super Mario Land 4 . . . . . .Nintendo
9. Super Mario Land 3 . . . . . .Nintendo
10. Die Schlümpfe im Alptraumland . . . . . .Infogrames

Viele halten das Game Boy-Zelda-Spiel für den bislang besten Titel der Reihe.

Achtung.
Suchtgefahr.

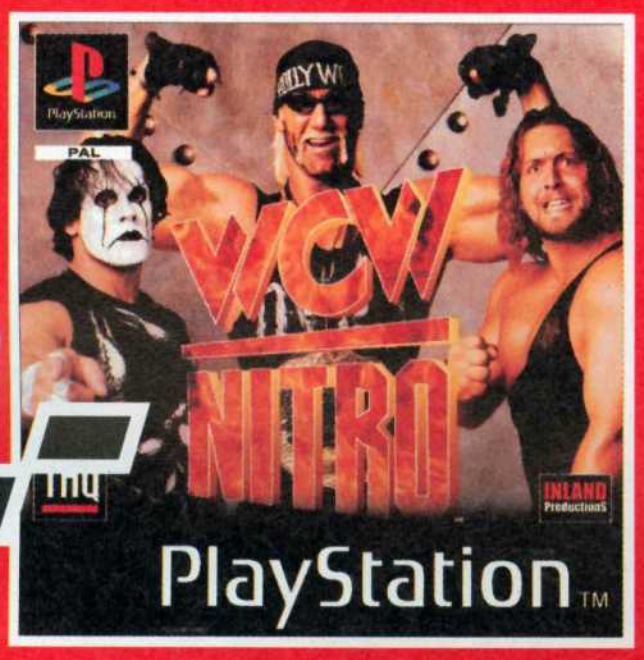
102 mal in Deutschland.

http://www.mediamarkt.com

69.-

International Superstar Soccer
36 Nationalteams, fantastische Spielbarkeit, umfangreiche Strategie- und Taktikoptionen sowie 3 Schwierigkeitsstufen. Der Klassiker endlich für den Gameboy.

99.-



WCW Nitro
Mit WCW Nitro halten die besten Wrestler der Verbände WCW und NWO Einzug auf der Playstation. Mehr als 16 Wrestling-Stars wurden äußerst genau mit hochauflösenden, digitalisierten Texturen rekonstruiert.

99.-

Wrecking Crew
Wrecking Crew ist ein packendes Fun-Rennspiel im Comic-Stil, das auf einer blitzschnellen 3D-Engine basiert. Die schweißtreibenden Rennen und die verrückten Spezial-Attacken der gegnerischen Fahrer fordern alles von Ihnen. Tauchen Sie ab in eine Rennspielwelt, in der nur folgendes zählt: Spielspaß und Hinterlistigkeit.

159.-

Mystical Ninja - Starring Goemon
Konamis Kultfigur Goemon betritt eine neue Dimension: Mystical Ninja - Starring Goemon bietet eine auf dem N64 einmalige Kombination aus verschiedenen Genres, wie z.B. 3D-Jump & Run und Rollenspiel. Viele Überraschungen und zusätzliche Adventure-Einlagen sorgen für lange anhaltenden Spielspaß.

149.-

Aerofighters Assault
Eine 3D-Kampfsimulation, die auf dem N64 ihresgleichen sucht. Sie schlüpfen in die Rolle eines Piloten der UN im Kampf gegen eine Verbrecher-Organisation, die die Weltherrschaft anstrebt. Volle Ausnutzung des N64 Analog-Controllers und Unterstützung des Nintendo Rumble Pak.

MediaMarkt

Rennspiel, 1-4 Spieler, Psygnosis

WIPEOUT 64

Die Zukunft des Nintendo 64 sieht rosiger aus denn je: Highlights wie WWF Warzone, F-Zero X, Zelda, Extreme G 2 oder Turok 2 sind bereits erhältlich oder sollen noch in diesem Jahr erscheinen. Noch dazu betritt bald der langjährige Hitlieferant von Sony, Psygnosis, die Softwarebühne. Zum Start wird einer der rasantesten Titel der Konsolengeschichte umgesetzt: Das futuristische Rennspiel WipEout, welches im Playstation-Lager bereits Kultstatus erreicht hat.

Um dieses Ereignis auch ausreichend zu würdigen, lud Michael Paul, seines Zeichens PR-Manager von Psygnosis Deutschland, nach England ein, und wir - sowie einige andere Redaktionen - nahmen natürlich dankend an. In der europäischen Zentrale in Liverpool werkeln derzeit 72 Leute an zahlreichen Projekten, wobei der Umsetzung von WipEout besondere Bedeutung zukommt. Schließlich soll der erste Nintendo 64-Titel ein voller Erfolg werden, und auch die hochkarätige Konkurrenz (F-Zero X, Extreme G 2), die ungefähr zum gleichen Zeitpunkt auf den Markt kommt, hinter sich lassen.

Worum geht es?

In einer fernen Zukunft tragen verschiedene Teams (Feisar, AG Systems, Auricom Research und Qirex) mit ihren ganz individuellen Stärken und Schwächen, turboschnelle Rennen aus. Der Auswahl der richtigen Truppe kommt dabei

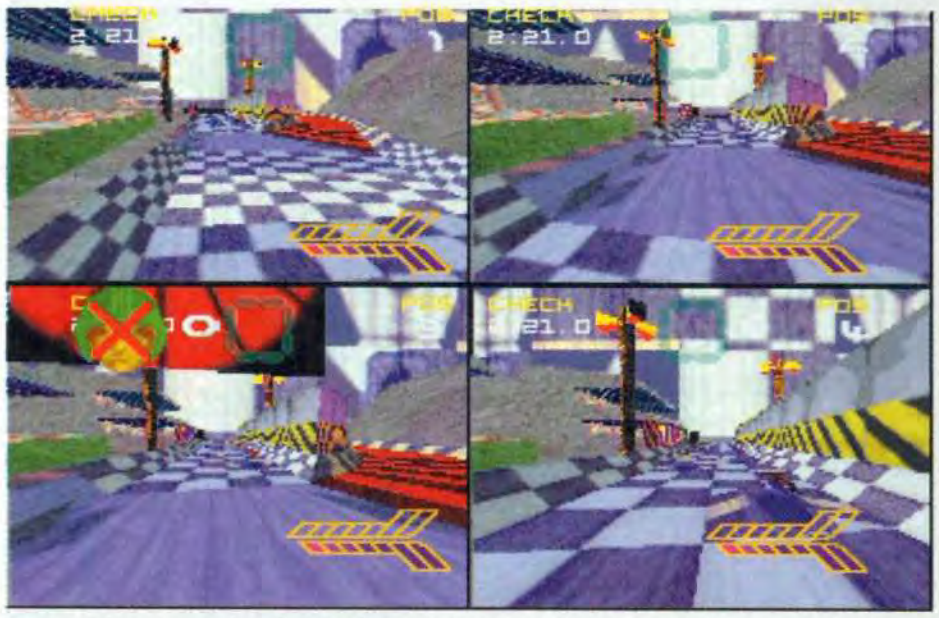
Mit nur 2 Spielern gleichzeitig, gibt es mehr Details auf den Kursen und eine etwas höhere Geschwindigkeit.

Die heiligen Hallen: Hier wird gerade emsig an WipEout 64 gearbeitet. Es sind sogar vier Mitarbeiter des ursprünglichen Playstation-Teams an der ehrgeizigen Konvertierung beteiligt. Da kann doch eigentlich nichts schiefgehen!?

eine nicht zu unterschätzende Bedeutung zu. So sind etwa die Feisar-Raumgleiter gutmütig zu steuern, aber auch relativ langsam, während die Qirex-Schiffe zwar extrem schnell, aber halt auch schwierig zu beherrschen sind. Dazu stehen 4 Rennklassen (Vector, Venom, Rapier und Phantom) zur Auswahl, alle mit jeweils höherer Spielgeschwindigkeit. Die Kurse bei WipEout sind dabei ähnlich verwinkelt und abstrakt, wie etwa bei den oben erwähnten Titeln F-Zero X und Extreme G 2. Da viele Kurven extrem steil sind, verfügen die Future-Boliden über spezielle Luftbremsen, mit denen sie - die richtige Anwendung vorausgesetzt - diese Abschnitte elegant passieren. Die richtige Würze bekommt das Spiel durch zahlreiche Waffen, mit der ihr eure Gegner aus dem Rennen schießen könnt und spezielle Extras, wie etwa einen Autopiloten oder Schutzschilder. Das Waffensortiment wird Minen, Raketen, Bomben und anderes

Die blauen Felder sorgen für einen kurzzeitigen Turbo-Boost.

Dramatische Sprungeinlagen gibt es natürlich auch bei WipEout.



Das gab es noch nicht einmal im PlayStation-Original! Es dürfen sich bis zu vier Spieler gleichzeitig auf die Piste begeben.

INTERVIEW

Rob Francis erklärt uns die Vorzüge von WipEout 64.

N-ZONE *Welche Änderungen können wir im Vergleich zu den Playstation-Versionen von WipEout erwarten?*

Rob Francis (Lead Designer von WipEout 64): Das Kursdesign ist komplett erneuert worden. Alle Strecken haben zwar in etwa dieselbe Größe und einen ähnlichen Stil wie auf der Playstation, fahren sich aber ganz anders. Newcomer werden begeistert sein und selbst für WipEout-Veteranen stellt die neue Version somit etwas Besonderes dar. Dazu gibt es neue Spielvarianten, etwa den Weapons-Mode, bei dem ihr eine vorgegebene Anzahl an Gegnern zerstören müßt und der zunächst aus 6 Challenges besteht. Meistert ihr diese, erschließen sich weitere. Insgesamt gibt es allein hier 24 Varianten. Auch die Möglichkeit mit 4 Spielern gleichzeitig zu fahren, ist neu. Hier ist es sogar möglich, eine komplette Meisterschaft zu führen, bei der nach jedem Rennen ein Leaderboard mit umfangreichen Statistiken eingeblendet wird.

N-ZONE *Bei WipEout spielte schon immer die Musik eine wichtige Rolle. Wird es auf dem Nintendo 64 auch den Techno-Soundtrack von Bands wie Prodigy, Chemical Brothers, Sound of London etc. geben?*

RF: Bedingt durch den geringen Speicherplatz der Module, mußten wir leider die Background-Musik ändern. Die neuen Stücke, etwa von den Propeller Heads oder Blur, kommen den Originalen aber recht nahe. Wir legen sehr viel Wert auf die akustische Seite des Spiels, allein die Musik wird 1/4 des 96 MBit-Moduls belegen.

N-ZONE *In der Urfassung war die Steuerung ein heikles Thema. Viele Spieler fanden sie genial, andere hatten starke Probleme bei der Kontrolle der Fahrzeuge. Wurde hier etwas geändert?*

RF: Auch hier haben wir Feintuning betrieben. Wir haben zwar den ursprünglichen Code portiert, aber mit einem besseren Gefühl für Schwerkraft versehen. Auch die Luftbremsen müssen in der Version für das Nintendo 64 nicht so häufig eingesetzt werden.

N-ZONE *Du hast bereits den Multiplayer-Modus erwähnt. Sind hier grafische und soundtechnische Einschränkungen zu erwarten?*

RF: Um eine akzeptable Spielgeschwindigkeit zu erreichen, werden wir die Anzahl der Polygone reduzieren. Dafür könnt ihr aber mit der kompletten Dröhnung Sound rechnen. (Anmerkung d. Red.: In der aktuellen Fassung gab es hier noch einige Probleme)

N-ZONE *Gute Rennspiele zeichnen sich durch die KI der CPU-Fahrer aus. Welche Parameter habt ihr hier berücksichtigt?*

RF: Generell gibt es 3 KI-Levels: Blutiger Anfänger, Mittelklasse und Profi. Dazu kommen noch zahlreiche Unterfaktoren, so etwa die Wahl der Waffen oder aber die Entscheidung, welcher Gegner anzugreifen ist. Größere Zufallsroutinen haben wir nicht eingebaut, aber für einen ausgewogenen Rennverlauf reicht das vollkommen aus.

N-ZONE *Wieviele Kurse wird es geben?*

RF: 6, plus einen Bonus-Track, den man sich erst erspielen muß. Das mag sich nicht gerade viel anhören, aber zum einen sind die einzelnen Strecken sehr lang, zum anderen gibt es zahlreiche Spielmodi und versteckte Fahrzeuge, die auf ihre Entdeckung warten. So etwa die ultraschnellen Piranha 2-Flitzer. In Sachen Langzeitmotivation wird WipEout 64 also viel zu bieten haben.

N-ZONE *Etwa zeitgleich mit eurem Spiel, werden auch F-Zero X und Extreme G2 erscheinen. Was haltet ihr von den anderen Titeln?*

RF: Zu F-Zero X kann ich nicht so viel sagen, aber ich habe Extreme G 2 angespielt. Meiner Meinung nach ist es langsamer und hat eine schlechte, ungenaue Steuerung. Ich sage mal, es sieht ganz nett aus, spielt sich aber nicht so gut.

N-ZONE *Okay, abschließende Frage: Welche Titel können wir in näherer Zukunft von Psygnosis erwarten?*

RF: Außer O.D.T. steht noch nichts konkretes fest. Eventuell Destruction Derby.

N-ZONE *Vielen Dank für das Gespräch.*

Ähnlich, aber halt doch nicht gleich: Im Vergleich zur Playstation wurde das Streckendesign runderneuert.

Die Lichteffekte können bereits überzeugen, einige Strecken waren aber noch einen Tick zu düster.

Zerstörungswerkzeug beinhalten, sowie spezielle Bonus-Items für die einzelnen Schiffe. So soll es etwa möglich sein, den Gegnern Energie zu entziehen, oder aber sich für kurze Zeit nahezu unverwundbar zu machen. Bekommen könnt ihr die Powerups durch das Überfahren spezieller Symbole, die es auch für die Erhöhung der eigenen Geschwindigkeit gibt. Ein besonderer Höhepunkt war auf der Playstation der geniale Techno-Soundtrack bekannter englischer Szene-Größen, wie etwa den Chemical Brothers. Ob dieser auch auf dem Nintendo für Furore sorgen wird, und noch so einiges mehr, erfahrt ihr in unserem Interview mit Lead Designer Rob Francis, direkt im Anschluß an diesen Artikel.

Eine willkommene Abwechslung: Der Autopilot sorgt für etwas Erholung vom rasanten Rennverlauf.

Der berühmt-berüchtigte Nebel bleibt uns bei WipEout 64 erspart, dafür gibt es noch kleinere Probleme mit dem Bildschirmaufbau.

Erste Impressionen

Die Truppe um Tamara Anghie und Andy Sattherwaite (Producer), John Harris (Lead Artist), Steve Pointer (Lead Programmer) und Rob Francis kann mit der bisherigen Entwicklung zufrieden sein. WipEout 64 spielt sich extrem rasant, subjektiv betrachtet, sogar noch schneller als seinerzeit auf der Playstation. Der Bildschirmaufbau war zwar auf einigen Strecken noch deutlich erkennbar, aber immerhin gibt es keinen Nebel. Auch die Lichteffekte (etwa auf Werbeplakaten oder dem Auspuff der Gleiter) können sich sehen lassen. Ein kleines Problem war allerdings bei aller Begeisterung nicht zu übersehen: Einige Passagen wirkten noch zu düster, und erschwerten somit die Orientierung beträchtlich. Die Steuerung ist hingegen schon jetzt über jeden Zweifel erhaben und ermöglicht eine präzise Steuerung, die auf den verwinkelten Kursen aber auch absolut notwendig ist. Der Multiplayer-Mode mit 4 Spielern war ausreichend schnell, auch wenn hier zahlreiche Details ausgespart wurden, um eine akzeptable Geschwindigkeit zu ermöglichen. Immerhin wurden uns für die Endversion konstante 30 Bilder pro Sekunde versprochen. F-Zero X bietet zwar doppelt so viel, aber auch WipEout 64 ist ultrarasant.

Marco Marzinkowski

Geschicktes Streckendesign verbirgt späten Grafikaufbau.

Wird WipEout 64 der erhoffte F-Zero X-Konkurrent?

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....WipEout 64
Genre: .....Rennspiel
Spieler: 1-4
Levels: .....7 Strecken
Hersteller: .....Psygnosis
Preis: .....tba
Release: .....November
Einschätzung: .....Sehr gut

Beurteilung: Coole Grafik, cooler Sound, durchgestylt bis ins letzte kleine Menü.....das beste SciFi-Rennspiel aller Zeiten? Wenn es nach Psygnosis geht, auf jeden Fall. Die Version, die wir anspielen konnten, wirkt auch schon sehr überzeugend und versetzte uns in einen wahren Temporausch. Sollten die Programmierer den Bildschirmaufbau verbessern, die noch zu düster wirkenden Strecken „aufhellen" und die Soundprobleme im Multiplayer-Betrieb in den Griff kriegen, erwartet uns im November ein echter Knaller. F-Zero X und Extreme G 2 stellen zwar starke Alternativen dar, aber chancenlos geht WipEout 64 nicht ins Rennen um Marktanteile.

Wrestling, 1-4 Spieler, THQ

WCW VS. NWO REVENGE

Nachdem in dieser Ausgabe WCW vs. NWO vom Platz an der Wrestling-Sonne verdrängt wurde, möchte sich THQ im September diese Position von WWF Warzone zurückholen. Der Untertitel Revenge (Vergeltung) könnte also passender nicht sein.

Der Einmarsch der Gladiatoren.

Die gute Steuerung blieb dabei unangetastet, in nahezu allen anderen Bereichen wurde kräftig aufgestockt. So ist die Modulgröße von 96 auf satte 128 MBit gewachsen, statt 43, gibt es nun über 80 Wrestler und auch neue Spielmodi sorgen für Abwechslung. So kann man etwa einen Charakter durch eine komplette Saison mit allen Höhen und Tiefen führen. In der allseits beliebten Weapons-Variante könnt ihr nun noch mehr „Spielzeug" finden: Abfalleimer, Aktenkoffer, Schlagstöcke und Tische. Alle diese Dinge könnt ihr euch aus dem Publikum (welches diesmal animiert wurde) holen und euren jeweiligen Gegnern vor die Birne knallen. Bei Mehrspieler-Duellen in der Redaktion sorgte dies schon für einige hitzige Schlachten. Auch die eh schon gute Präsentation wird weitere Aufwertungen erfahren: Die Stars (Hulk Hogan, Macho Man Randy Savage, Sick Boy etc.) laufen nun zu der Original-Musik ein, und endlich wird es auch die in Teil 1 schmerzlich vermißten Replays geben. Die Arenen werden ebenfalls einer Frischzellenkur unterzogen und bieten jetzt abgefahrene Areale wie etwa eine Bühne im Grusel-Look. Bei den Kämpfen solltet ihr euch übrigens

Der Schiedsrichter im Cartoon-Stil lockert die Kämpfe spürbar auf. Es handelt sich hier allerdings um einen vorläufigen Entwurf, der bis zum Release im September noch überarbeitet wird.

Natürlich könnt ihr auch mit 4 Leuten gleichzeitig fighten.

diesmal auf einen erhöhten Schwierigkeitsgrad einstellen. Das Tempo wurde generell erhöht und eure Kontrahenten sollen über eine verbesserte KI verfügen. Auf Statistiken braucht ihr auch nicht zu verzichten, ebensowenig wie auf einen Schiedsrichter und komplett aktualisierte Kader der Organisationen WCW und NWO.

Marco Marzinkowski

Die Zuschauer sind animiert und sorgen so für mehr Atmosphäre als die üblichen statischen Bitmaps.

Die Möglichkeiten des Editors sind nicht so opulent wie beim Acclaim-Titel WWF Warzone.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....WCW/NWO Revenge
Genre: .....Wrestling
Spieler: 1-4
Levels: .....Entfällt
Hersteller: .....THQ
Preis: .....tba
Release: .....September
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Die zahlreichen Detailverbesserungen sind durch die Bank als positiv einzustufen. Ob es ausreichen wird, um WWF Warzone zu übertreffen, muß sich freilich erst noch zeigen.

3D-Action, 1-4 Spieler, Acclaim

TUROK 2

Turok 2 und keine Ende. Noch immer trudeln körbeweise Briefe bei uns ein, alle mit nur einem Wunsch: Noch mehr Infos, noch mehr Bilder, einfach noch mehr über Turok 2. Eurer Bitte kommen wir natürlich gerne nach!

Der goldene Tag war diesmal Donnerstag, der 30. Juli. Kurzfristig besuchte uns Stefan Luludes von Acclaim mit der neuesten Version, die weiterhin nur mit einer Speichererweiterung läuft. Bislang gehen die Pläne in Richtung 128 MBit-Modul, Stefan wollte aber nicht komplett ausschließen, daß es bis zum Release den doppelten Umfang inklusive Ram-Erweiterung geben wird. Schaun mer mal. Die Endversion soll faktisch ja nur 8 Levels bieten, diese sind aber sehr groß, weitläufig und zudem noch unterteilt. Nehmen wir als Beispiel Level 1: Wir haben eine halbe Stunde diesen Bereich erforscht, konnten uns sogar an einer Unterwasserpassage erfreuen, haben zahlreiche Bestien umgenietet und zahlreiche Schalter umgelegt, aber das Ende war noch lange nicht in Sicht. Ganz im Gegenteil: Die erste Stufe wird in 3 Abschnitte unterteilt sein, und wir hatten noch nicht einmal den ersten Abschnitt komplett durch. Alles klar? Auch zum grundsätzlichen Leveldesign konnten wir Stefan einige Informationen entlocken. Von den 8 Levels werden 2 in freier Natur spielen, die anderen 6 hingegen in geschlossenen Räumen. Kleinere Einlagen, wie das oben erwähnte Umlegen von Schaltern oder aber das Aufspüren von Schlüsseln, werden bei Turok 2 keine dominierende Rolle spielen, sondern dienen eher dazu, das actionlastige Gameplay etwas aufzulockern. Auch hier gibt es einige Fakten zu vermelden: Für Gefahr werden

Der Sniper-Modus in Action: Auch wenn ihr ganz nah an die Kreaturen ranzoomt, sind keine groben Pixel zu erkennen.

Dieser Hafen ist der Ausgangspunkt und einer der 2 Außenlevels.

Beachtet kleine Details: Das Zahnrad rechts ist detailliert ausgearbeitet, die Vögel im Himmel können abgeschossen werden.

Die Animationen der Gegner entstanden ohne Motion Capturing, sehen aber trotzdem beeindruckend aus.

Diese Unterwasser-Bestie ist schnell und hochgradig gefährlich.

Große Maschinen, realistische Lichteffekte: Für die Engine von Turok 2 kein Problem.

an die 46 grundverschiedene Feinde, circa 6 Obermotze und zahlreiche Zwischengegner sorgen. Diese sollen sich sehr abwechslungsreich darstellen und zudem verdammt intelligent verhalten. Ein kleines Beispiel aus dem Nähkästchen von David Dienstbier, der ja bekanntlich die Oberaufsicht für Turok hat: In einer Stufe plazierte er zu Testzwecken einen Gegner, der ihn so geschickt verfolgte, so stark in die Defensive drängte, daß er über eine halbe Stunde braucht, um diesen Feind zu erledigen. Ein weiterer Höhepunkt dürfte ein über 20 Meter großer Endgegner werden, von dem zunächst nur die Beine zu sehen sein werden, bevor er dann formatfüllend ins Geschehen eingreift.

MDK Deluxe mit dem Tek Bow!

Viele Gegner verbergen sich bei Turok 2 auch im Wasser und lauern dort dem Gegner auf: Taucht ihr ab, lassen sich 3 Waffen zur Bekämpfung der Kreaturen einsetzen: Talons, die War Blades und eine Art Harpune. Wie wir ja schon erwähnt hatten, sind die Feinde generell sehr clever und intelligent, also braucht man auch spezielle Waffen, um überhaupt eine Chance gegen die gegnerischen Horden zu haben. Eine besondere Bedeutung kommt daher dem Tek Bow zu. Mit diesem könnt ihr einen Sniper-Modus aktivieren - ähnlich, aber grafisch deutlich besser als bei MDK - und die Gegner auch aus größerer Entfernung erledigen. Diese Waffe wertet das Gameplay weiter auf, denn ihr könnt euch beispielsweise auf ein Dach schleichen, und von sicherer Höhe aus, einige Kreaturen abballern. Zumindest für kurze Zeit, denn über kurz oder lang wird man euch dort oben finden.

Detailverbesserungen

Einigen Spielern sind die zahlreichen und lebensgefährlichen Jump&Run-Einlagen des Vorgängers ziemlich sauer aufgestoßen. Hier können wir Entwarnung vermelden: Es sind zwar noch einige Sprünge zu meistern, aber nicht mehr in der Menge von Teil 1, und diesmal auch ohne Folgen für die Gesundheit von Turok. Auch wird es keinen zentralen Ort mehr geben, von dem aus die anderen Stufen betreten werden: In der Neuauflage sind die Levels miteinander verknüpft.

Technische Sonderklasse

Turok 2 wird in jedem Fall die zweite Generation an Nintendo 64-Spielen einleiten, und der Konsole einen gewaltigen Schub für die Zukunft geben. Die technische Brillanz ist einfach nur überwältigend:
Feine, extrem detaillierte Texturen, Lightsourcing in Echtzeit, animiertes Wasser, famose Lichteffekte, genial animierte Gegner – und das ohne Motion Capturing – und dazu ein düsterer Soundtrack, der perfekt zum Geschehen paßt.

Marco Marzinkowski

Das Wasser ist sauber animiert und wirkt sehr fein.

Einige kleinere Aufgaben reichern das actionlastige Gameplay an: Kinder müssen befreit werden und zeigen nach erfolgter Rettung deutlich ihre Freude.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Turok 2: Seeds of Evil
Spieler: 1-4
Levels: 8
Hersteller: .....Iguana/Acclaim
Preis: .....ca. DM 119,-
Release: .....Oktober
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Die technische Klasse, die intelligenten Gegner und die dichte Atmosphäre machen bereits jetzt eins ganz klar: Im Bereich 3D-Action wird es jeder Konkurrent schwer haben, die Klasse von Turok 2 auch nur ansatzweise zu erreichen.

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den 68 wichtigsten N64-Projekten und eine ständig überarbeitete Übersicht über weitere N64-Entwicklungen. Außerdem haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 12.8.98) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: August)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Aero Fighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	**Rennspiel**	**Nintendo**	**9/98**	**69%**
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F1 World Grand Prix	**Rennspiel**	**Nintendo**	**9/98**	**87%**
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Frankreich 98	Fußball	EA	5/98	90%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Iggy's Reckin' Ball	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Madden 64	Football	E.A.	12/97	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	11/97	67%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Mission: Impossible	**3D-Action**	**Infogrames**	**9/98**	**85%**
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
Off Road Challenge	**Rennspiel**	**GT Interactive**	**9/98**	**70%**
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	9/97	63%
Waialae Country Club	**Golf**	**Nintendo**	**9/98**	**58%**
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Eishockey	Midway/NOE	2/98	76%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WWF Warzone	**Wrestling**	**Acclaim**	**9/98**	**85%**
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rennspiel

Erste PAL-Importe gibt es aus Australien, die deutsche Version kommt Ende September.

Titel: . . .1080° Snowboarding
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .September '98

Fußball

Reset! Iguana nahm den Probe-Titel und setzt ihn mit der Baseball-Engine in Szene.

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Tennis

All Star Tennis '99 von Ubi soll bereits am 30. Oktober in Deutschland erscheinen.

Titel: . . . . .All Star Tennis '99
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .30. Oktober '98

3D-Action

Battletanx ist eine explosive Mario Kart 64-Variante für bis zu 4 Spieler!

Titel: . . . . . .Battletanx
Hersteller: 3DO
Release (USA): . . . . . .3. Quartal '98

Action

Der Release verzögert sich ein weiteres mal, es kommt nun im November.

Titel: . . . . . .Body Harvest
Hersteller: . . . . . .Gremlin/DMA
Release (D): . . . . . .November'98

Jump&Run

Bomberman Hero ist ein Super Mario 64-Clone und kein typisches Bomben-Spiel.

Titel: . . . . . .Bomberman Hero
Hersteller: . . . . . .Hudson
Release (D): . . . . . .Oktober '98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un

Shoot 'em Up

Faszinierend! Überraschend düst die Argonaut-Biene nun schon Ende September los.

Titel: .....Buck Bumble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....September '98

Action-Adventure

Das Warten lohnt sich! Castlevania 3D kommt im April '99 in Deutschland!

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '99

Jump&Run

Definitiv: Chameleon Twist 2 erscheint 1999 in Deutschland.

Titel: .....Chameleon Twist 2
Hersteller: .....Sunsoft
Release (USA): 1999

Rennspiel

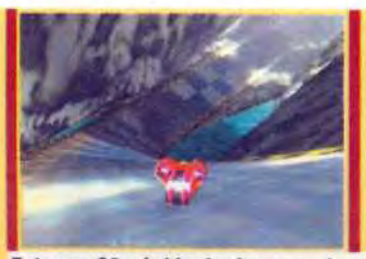
Cruis'n World ist bereits erhältlich, den Test findet ihr auf Seite 34.

Titel: .....Cruis'n World
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juli '98

Jump&Run

Ein neue Version, die wir kürzlich spielen konnten, hinterließ einen guten Eindruck.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....November '98



Rennspiel

Extreme G2 wird in der kommenden Ausgabe ausführlich vorgestellt.

Titel: .....Extreme G 2
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Ende November '98

Rennspiel

F1 World Grand Prix sieht schon sehr gut aus, kann Psygnosis hier mithalten?

Titel: .....F1 '98
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): .....Anfang '99

Rennspiel

Das neue Release-Datum zu F1 Racing Simulation lautet: 30. November '98.

Titel: ...F1 Racing Simulation
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....30. November 98

Rennspiel

Klasse! Den Test zu diesem Rennspiel-Hammer gibt es auf den Seiten 28 und 29.

Titel: ....F1 World Grand Prix
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....August '98

Arcade

Erfreulich! Fighting Force 64 soll im Vergleich zur PS-Version überarbeitet werden.

Titel: .....Fighting Force 64
Hersteller: .....Eidos
Release (D): .....Oktober '98

Rennspiel

Brillant! F-Zero X ist zweifellos das beste Rennspiel für Nintendo 64.

Titel: .....F-Zero X
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....November '98

Jump&Run

Der Release wurde von Herbst auf Ende 1998 verschoben.

Titel: .....Glover
Hersteller: .....Hasbro
Release (D): .....Ende '98

wahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
4x4 Mud Monster	Rennspiel	Take 2	??
7th Legion	RPG	Epic Megagames	??
„Actionspiel"	Action	Capcom	??
„Actionspiel"	Action	DID/Ocean	1998
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Asteroids	**Shoot 'em Up**	**Activision/Crave**	**1998**
Attack!	Action	GT Interactive	1998
Assault	Action	Telstar/Konami	1998
„Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1998
BattleZone	**3D-Action**	**Activision/Crave**	**1998**
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1998
Blades Of Steel	Eishockey	Konami	1998
Blues Brothers 2000	Arcade	Titus	2. Quartal '99
Bottom Of The Ninth '98	Baseball	Konami	1998
Bust-a-Move 3	**Denkspiel**	**Acclaim**	**Ende 1998**
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Caesar's Palace	Casino	Crave	1998
Carmageddon	Rennspiel	SCI	1999
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Charlie's Blast Challenge	Arcade	Kemco	1998
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
DethCarz	**Rennspiel**	**GT Int.**	**1998**
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Deep Blue	Rollenspiel	Konami	1998
Desert Island	64DD-RPG	Imagineer	1998
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	Anfang 1999
Doraemon 2	**Jump&Run**	**Epoch**	**1998**
Donkey Kong World	Jump&Run	Nintendo & Rare	Ende 1998
Duck Dodgers	**Arcade**	**Infogrames**	**Sommer '99**
Duke Raider	3D-Action	GT Interactive	1.11.98
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	1998
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	Ende 1998
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Freak Boy	Knobelspiel	Virgin	??
Frogger	Jump&Run	Hasbro	??
Gauntlet 64	Arcade	Midway	1999
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Harvest Moon 64	Strategie	Natsume	1998
Hercules	Action	Titus	3. Quartal '99
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	ASC	1998
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jungle Bots	3D-Action	Titus	1999
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1998
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1998
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	tba.
Lego Racer	Rennspiel	Lego	1998
Legend Of the River King	RPG	Natsume	1998
Let's Smash	Tennis	Hudson	1998
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Looney Tunes	tba.	Infogrames	1998
Macross	Arcade	Tomy	1998
Magical Tetris Challenge	**Denkspiel**	**Capcom**	**1998**
Meshi Tsuri 64	Fischen	tba.	??
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	1998
Morita Shogi	Strategie	Seta	1998
Mother 3	RPG	Nintendo	Sommer '98
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	Ende 1998
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
Nightmare Creatures	Action	Activision	1998
Nintana Rantaro	Arcade	Culture Brain	1998
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	1999
Ogre Battle 3	**Strategie**	**Nintendo**	**Sommer '98**
Pikachu Genki De Chu	Simulation	Nintendo	Mitte 1998
Pachinko World	Simulation	Amtex	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1998
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
Quest for Camelot	Adventure	Titus	3. Quartal '99
Indiziert II	3D-Action	Activision	Ende 1998
Pocket Monster's Snap	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Pocket Monster's Stadium	Simulation	Nintendo	1998
Rakuga Kids	Beat 'em Up	Konami	1998
Rat Attack	Arcade	Mindscape	1998
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1998
Rev Limit	Rennspiel	Seta	1998
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	1999
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	1998
Road Rash	Rennspiel	THQ	1999
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
SimCity 64	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	September '98
Snobo Kids 2	**Rennspiel**	**Atlus**	**April 1999**
Snow Speeder	Rennspiel	Imagineer	1998
Snow Speeder DD	64DD-Rennspiel	Imagineer	1998
StarCraft	Strategie	Blizzard	1999

Fortsetzung auf der nächste Seite

Geplante N-64 Entwicklungen (Fortsetzung v. Seite 17)

Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Sommer
Susume! Taisen	Tüftelei	Konami	1998
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	Action-Adventure	Namco	??
Tank	64DD-Battle Game	Imagineer	1998
„Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Thornado	3D-Action	Factor 5	??
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
World League Soccer	Fußball	Eidos	??
Xena	Action	Titus	3. Quartal '99

Erscheint 1998 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
August				
F1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	87%	August
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	85%	Anfang August
True Golf Classics	Golf	Nintendo	58%	August
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	85%	August
September				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	86%	September
Bio Freaks	Beat 'em Up	GTR Interactive	76%	18.9.98
Buck Bumble	**Shoot 'em Up**	**Ubi Soft**	**71%**	**September**
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	76%	4.9.98
Gex 2	Jump&Run	GT Interactive	—	25. September
ISS98	Fußball	Konami	89%	4.9.98
Mission: Impossible	**3D-Action**	**Infogrames**	**85%**	**September**
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	70%	4.9.98
Oktober				
All Star Tennis '99	**Tennis**	**Ubi Soft**	—	**30. Oktober**
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	83%	Oktober
Earthworm Jim 3D	**Jump&Run**	**Interplay**	—	**Oktober**
Fighting Force 64	Arcade	Eidos	—	Oktober
G.A.S.P!!	**Beat 'em Up**	**Konami**	**69%**	**Oktober**
Glover	Jump&Run	Hasbro	—	31.10.98
Madden NFL 99	American Football	E.A.	—	9.10.98
Nascar '99	Rennspiel	EA	—	23.10.98
NBA Jam '99	**Basketball**	**Acclaim**	—	**Oktober**
NFL Bitz	Football	GT Interactive	—	30.10.98
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	—	Oktober
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	Oktober
Rugrats	Action	THQ	—	Oktober
Space Circus	**Jump&Run**	**Infogrames**	—	**Oktober**
Superman	3D-Action	Titus	—	Oktober
Turok 2	3D-Action	Acclaim	—	Oktober
Twisted Edge	**Rennspiel**	**Kemco/Mitsui**	—	**Oktober '98**
WCW Nitro	Wrestling	THQ	—	Oktober
WCW vs. NWO Revenge	Wrestling	THQ	—	Oktober
November				
Body Harvest	**3D-Action**	**Gremlin**	—	**November**
Carmageddon 2	**Rennspiel**	**SCI**	—	**November**
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	—	Ende November
F1 Racing Simulation	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	—	**30. November**
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	92%	November
„Geheimspiel"	tba.	Nintendo	—	November
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	84%	November
MicroMachines64 Turbo	**Rennspiel**	**Codemasters**	—	**27. November**
NHL 99	Eishockey	EA	—	November
NHL Breakaway 99	**Eishockey**	**Acclaim**	—	**November**
Nightmare Creatures	**Action**	**Activision**	—	**November**
Penny Racers	**Fun-Racing**	**THQ**	82%	**November**
Rayman 2	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	—	**30. November**
Rush 2: Extreme Racing	Rennspiel	GT Interactive	—	1.11.98
S.C.A.R.S.	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	—	**15. November**
Tonic Trouble	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	—	**30. November**
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	—	November
WipEout 64	**Rennspiel**	**Psygnosis**	—	**13. November**
Zelda	Adventure	Nintendo	—	November
Dezember				
Looney Tunes	Rennspiel	Infogrames	—	Dezember '98
Rogue Squadron	Shoot ém Up	LucasArts	—	Ende '98
Shadowman	3D-Action	Acclaim	—	Dezember '98
Space Station: Silicon Valley	3D-Action	BMG	—	1998
Survivor Day One	3D-Action	Konami	—	Ende '98
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Rare	—	Dezember
Weitere Releases in 1998/99:				
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999
Assault	**Action**	**Telstar**	—	**1. Quartal '99**
Banjo-Tooie	**Jump&Run**	**Rare**	—	**1999**
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	—	Ende 1998
Chameleon Twist 2	**Jump&Run**	**Sunsoft**	—	**1999**
Castlevania 3D	3D-Action	Konami	—	April '99
Chameleon Twist 2	**Jump&Run**	**Sunsoft**	—	**1999**
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	—	1999
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	??
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	—	15.1.99
F1 '98	Rennspiel	Psygnosis	—	Anfang 1999
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	??
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	—	Ende '98
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	Mai '99
Hype: The Time Quest	**Adventure**	**Ubi Soft**	—	**Februar '99**
Jest	**Jump&Run**	**Infogrames**	—	**1999**
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	1999
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	—	1998
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	—	Ende 1998
NBA Live 99	Basketball	EA	—	Ende 1998
Nuclear Strike	Shoot'em Up	THQ	—	1999
ODT	3D-Action	Psygnosis	—	1. Quartal 1999
Perfect Dark	Action	Rare	—	1999
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	Ende '98
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	1999
Shadowgate	Action	Kemco	—	Ende '98
StarCraft	Strategie	Blizzard	—	1999
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	Anfang '99
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	Ende '98
Vigilante 8	**Action**	**Activision**	—	**Frühjahr '99**

Jump&Run

Ob der 2D-Teil auch in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest.

Titel: . . . . . .Goemon 2D

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .tba.

Flugsimulation

Harrier 2000 ist der Nachfolger von Aero Fighters Assault.

Titel: . . . . . .Harrier 2000

Hersteller: . . . . . .Paradigm
Release (USA): 1998

Action-Adventure

Holy Magic Century Eltale kommt im November mit deutschen Texten.

Titel: . .Holy Magic Century Eltale

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November '98

3D-Action-Adventure

Der Action-Hammer Hybrid Heaven soll im Mai in Deutschland erscheinen.

Titel: . . . . . .Hybrid Heaven

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Mai '99

Action-Adventure

Hype: The Time Quest erscheint frühestens im Februar 1999.

Titel: . . .Hype: The Time Quest

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Februar '99

Arcade

Jetzt zugreifen! Iggy´s Reckin´Ball ist seit kurzem erhältlich.

Titel: . . . .Iggy's Reckin' Balls

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .August 1998

Fußball

Endlich ist es da! Was die PAL-Version zu bieten hat, verraten wir auf der Seite 30.

Titel: . . . . . .ISS '98

Hersteller: . . . . . .Konami
Release: . . . . . .4. September '98

Jump&Run

Verschoben! Jest kommt nun erst 1999 auf den Markt.

Titel: . . . . . .Jest

Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): 1999

3D-Action

Jet Force Gemini stammt von den Leuten, die Diddy Kong Racing und Banjo-Kazooie machten.

Titel: . . . . . .Jet Force Gemini

Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Das putzige 3D-Jump&Run stammt von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich.

Titel: . . . .Jungle Emperor Leo

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Ende 1998

Rennspiel

Das war zu erwarten: Space Race kommt nun erst 1999!

Titel: . . .Looney Tunes Space Race

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): 1999

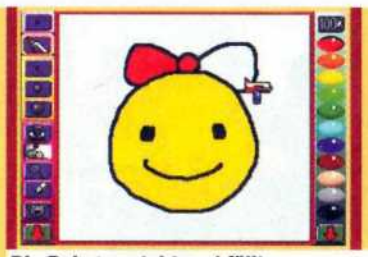
Baseball

HiRes-Grafik und NFL-Lizenz sollen EA am 9.10.98 zum Referenz-Titel verhelfen.

Titel: . . . . . .Madden NFL 99

Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): 9.10.98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release



Anwendung

Die Release steht und fällt zusammen mit dem Zusatzlaufwerk 64DD.

Titel: . . . . . .Mario Artist

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Herbst ´98

Rennspiel

Das Spiel heißt nun MicroMachines 64 Turbo und kommt am 27. November!

Titel: . .MicroMachines 64 Turbo

Hersteller: . . . . . .Codemasters
Release (D): . . . . . .27. November ´98

Action

Spitze! Den Test zum Action-Adventure des Jahres gibt es auf den Seiten 24 und 25.

Titel: . . .Mission: Impossible

Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Ende August ´98

Rennspiel

Bitte anschnallen! EA starte Ende Oktober seine N64-Rennspiel-Karriere.

Titel: . . . . . .NASCAR 99

Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): 23.10.98

Basketball

Kann das Gameplay mit der grandiosen Grafik mithalten? Das wäre perfekt!

Titel: . . . . . .NBA Jam ´99

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Dezember ´98

Basketball

Konkurrenz für Nintendo, Konami und Acclaim: Electronic Arts betritt das Parkett.

Titel: . . . . . .NBA Live ´99

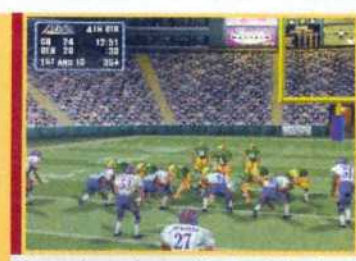
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .Ende ´98

Baseball

Blitzkrieg unter den Football-Games? Kann Midway mit Acclaim und EA konkurrieren.

Titel: . . . . . .NFL Blitz

Hersteller: . . . . . .Midway
Release (USA): 30.10.98



Baseball

Normalerweise sollte Acclaim den Football-Thron behalten können.

Titel: . . . .NFL Quarterback ´99

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Oktober ´98

Eishockey

Tolle Bilder der N64-Version findet ihr in den aktuellen New

Titel: . . . . . .NHL 99

Hersteller: . . . . . .EA
Release: . . . . . .November ´98

3D-Action

Die auf der E3 gezeigte Version des Tomb Raider-Clones erwies sich als interessant.

Titel: . . . . . .ODT

Hersteller: . . . . . .Psygnosis
Release (D): . . . . . .1. Quartal ´99

Rennspiel

Frühstart! Off Road Challenge kommt nun schon am 4. 9. 98 nach Deutschland!

Titel: . . . . .Off Road Challenge

Hersteller: . . . . . .Midway
Release (D): 4.9.98

Rennspiel

Einen Test zur japanischen Version namens Choro Q64 gibt es auf der Seite 49.

Titel: . . . . . .Penny Racers

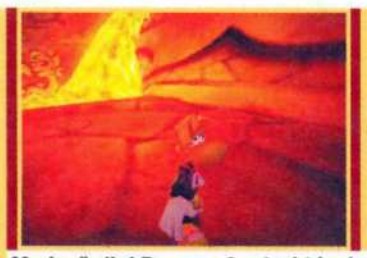
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November ´98

3D-Action

Vormarsch! Perfect Dark sichert sich einen Spitzenplatz in den Most Wanted-Charts.

Titel: . . . . . .Perfect Dark

Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999



Jump&Run

Merkwürdig! Rayman 2 rutscht in den Ubi-Release-Listen rauf und runter.

Titel: . . . . . .Rayman 2

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .30. November 99

3D-Action

Factor 5 hofft mit diesem Titel auf den großen Durchbruch.

Titel: . . . . . .Rogue Squadron

Hersteller: . . . . . .LucasArts
Release (D): . . . . . .Ende 1998

Jump&Run

Das Kleinkind-Game Rugrats wurde nun auf Anfang 1999 verschoben.

Titel: . . . . . .Rugrats

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): 1999

Rennspiel

Die Fortsetzung von San Francisco Rush führt durch ganz Amerika.

Titel: . .Rush 2: Extreme Racing

Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): 1.11.98

Rennspiel

Besser als Mario Kart 64 und Penny Racers? Im November werden wir es wissen.

Titel: . . . . . .S.C.A.R.S.

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D) . . . . . .15. November ´98

Action-Adventure

Shadowgate 64: Trials of the four Towers ist ein ehrgeiziges 3D-Action-Adventure.

Titel: . . . . . .Shadowgate

Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): . . . . . .tba.

3D-Action

Tomb Raider-Rivale Shadowman ist angeblich Acclaims wichtigstes Spiel für Anfang ´99.

Titel: . . . . . .Shadowman

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Januar ´99

Arcade

Wird denn nun Silicon Valley irgendwann auf dem N64 erscheinen?

Titel: . . . . . .Silicon Valley

Hersteller: . . . . . .Take 2
Release (D): . . . . . .Ende 1998

Action-Adventure

Space Circus soll die Verkaufserfolge von Mission: Impossible fortsetzen.

Titel: . . . . . .Space Circus

Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Oktober ´98

3D-Action

Beeindruckend! Superman ist ein unterhaltsames 3D-Action-Game mit hübscher Grafik.

Titel: . . . . . .Superman

Hersteller: . . . . . .Titus
Release (USA): November1998

RPG

Eine schräge Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: . . . . .Super Mario RPG 2

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1998

unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	Japan/USA	86%	September '98
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Air Boarder	**Rennspiel**	**Human**	**Japan/USA**	**62%**	**—**
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August
Bomberman Hero	Jump&Run	Hudson	Japan	83%	Oktober
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
Chopper Attack	**3D-Action**	**Midway**	**USA**	**76%**	**September '98**
Choro Q64	**Rennspiel**	**Takara**	**Japan**	**82%**	**Oktober**
Dezaemon 3D	**Constr. Kit**	**Athena**	**Japan**	**79%**	**—**
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
F-Zero X	**Rennspiel**	**Nintendo**	**Japan**	**92%**	**November**
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—	—
„Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	2. Quartal '98
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
Jikkyou World Soccer 98	Fußball	Konami	Japan	89%	September '98
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
Mission Impossible	**Action**	**Infogrames**	**USA**	**85%**	**September '98**
„Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
„Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Off Road Challenge	Rennspiel	Midway	USA	70%	4.9.98
Quest 64	Action-Adventure	THQ	USA	84%	November
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	**Shoot 'em Up**	**Hudson**	**Japan**	**70%**	**—**
Strike Zone	**Baseball**	**GT Int.**	**USA**	**68%**	**—**
Super Robot Spirits	**Beat 'em Up**	**Banpresto**	**Japan**	**45%**	**—**
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—
Wild Choppers	3D-Action	Seta	Japan	76%	September

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metal Gear Solid	Action	Konami	1999
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1998
Track & Field	Sport	Konami	1998

3D-Jump&Run

Nun kommt Tonic Trouble zeitgleich mit Rayman 2, und zwar im November.

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .30. November 1998

Rennspiel

Top Gear Overdrive wird wohl auch in Deutschland erscheinen.

Titel: . . . . .Top Gear Overdrive
Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): . . . . . .Ende '98

Golfspiel

Waialae Country Club: True Golf Classics ist seit kurzem in Deutschland erhältlich.

Titel: . . . . . .True Golf Classics
Hersteller: . . . . . .Golf
Release (D): . . . . . .August '98

3D-Action

Neueste Bilder und Infos zeigen wir auf den Seiten 14 und 15.

Titel: . . . . . .Turok 2
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Oktober '98

Jump&Run

Nur ein Gerücht? Angeblich kommt es erst 1999!

Titel: . .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .Dezember '98

Rennspiel

Einen ersten Bericht zu V-Rally auf dem N64 können wir nächste Ausgabe zeigen.

Titel: . . . . . .V-Rally
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .November '98

3D-Action

Nach Rares Millionenhit und Mission: Impossible kommt das dritte Geheimdienst-Spiel.

Titel: . . . . . .WinBack
Hersteller: . . . . . .Koei
Release (J): 1998

Rennspiel

Eine ausführliche Reportage haben wir in dieser Ausgabe.

Titel: . . . . . .WipEout 64
Hersteller: . . . . . .Psygnosis
Release (J): . . . . . .13. November '98

Wrestling

Spitze! Den Test zur neuen Wrestling-Referenz findet ihr auf der Seite 31.

Titel: . . . . . .WWF Warzone
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .August '98

Wrestling

WCW Nitro ist die aufgepeppte Umsetzung des PlayStation-Hits.

Titel: . . . . . .WCW Nitro
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Oktober '98

3D-Action

Survivor: Day One war in der letzten Version noch nicht unbedingt hitverdächtig.

Titel: . . . . . .Survivor: Day One
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Dezember '98

3D-Jump&Run

Tasmanian Express ist das zweite N64-Looney Tunes-Game von Infogrames.

Titel: . . . . .Tasmanian Express
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Anfang '99

Wrestling

WCW vs. NWO: Revenge stellen wir auf der Seite 13 vor.

Titel: . .WWF vs. NWO Revenge
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Oktober '98

RPG

Deutsche Bildschirmtexte sind im Spiel des Jahres definitiv enthalten!

Titel: . .Zelda: The Ocarina Of Time
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .November '98

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES

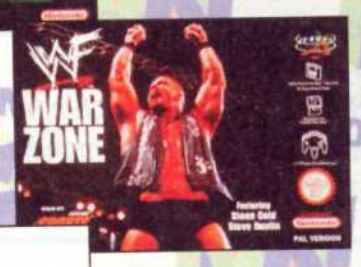
F1 World GP
Dt. Anl.
89,90 DM

Int. Super Star Soccer 98*
Kompl. Dt.
139,90 DM

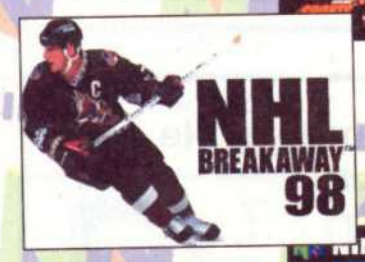
All Star Baseball
Dt. Anl.
114,90 DM

Iggy's Reckin' Balls*
Kompl. Dt.
99,90 DM

Banjo Kazooie
Kompl. Dt.
89,90 DM



WWF Warzone*
Dt. Anl.
104,90 DM



NHL Breakaway 98
Dt. Anl.
99,90 DM

Cruis'n World
Dt. Anl.
89,90 DM

Aerofighters Assault
Dt. Anl.
139,90 DM

Forsaken
Kompl. Dt.
114,90 DM

Wetrix
Dt. Anl.
109,90 DM

NINTENDO64 GAMES

ACCLAIM SPORTS SOCCER*	DA	114,90
AERO GAUGE	DA	139,90
BLAST CORPS	KD	109,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
BUCK BUMPLE*	KD	139,90
BUST A MOVE 2	KD	89,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	89,90
DARK RIFT	DA	129,90
DIDDY KONG RACING	KD	89,90
DUAL HEROES	DA	129,90
EXTREME G	KD	89,90
FIFA 98	KD	124,90
FIGHTERS DESTINY	DA	129,90
FRANKREICH 98	KD	99,90
GOEMON - MYSTICAL NINJA	DA	139,90
GT 64 CHAMPIONSHIP.	KD	139,90
LYLAT WARS	KD	89,90
MACE - THE DARK AGE	DA	129,90
MAGIC ZONE PRO 98*	DA	139,90
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE	DA	124,90
MISCHIEF MAKERS	DA	89,90

AGENTEN-PAKET:
MISSION IMPOSSIBLE (US VERSION)

INCL. MULTI ADAPTER PASSPORT	E	239,90
MULTIRACING CHAMPIONSHIP	DA	119,90
NAGANO WINTER GAMES 98	DA	89,90
NBA COURTSIDE	DA	89,90
NBA PRO 98	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	89,90
OLYMPIC HOCKEY	DA	139,90
RAMPAGE WORLD TOUR	DA	129,90
ROBOTRON 64	DA	129,90
SAN FRANCISCO RUSH	DA	109,90
SNOWBOARD KIDS	DA	89,90
SUPER MARIO 64	KD	89,90
TETRISPHERE	KD	89,90
TUROK	KD	89,90
WAVERACE	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	DA	129,90
WCW VS. NWO	DA	139,90
WETRIX	DA	129,90
YOSHI'S STORY	KD	89,90

LIEFERBAR AB OKTOBER:
TUROK 2
- SEEDS OF EVIL -
KOMPL. DT.
119,00 DM

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RUMBLE PACK	DA	39,90
V3 RACING WHEEL	DA	129,90

Mission Impossible*
Dt. Anl.
99,90 DM

SPIEL DES MONATS

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640

Bestellzeiten: Mo. - Do. von 9 bis 18 Uhr, Fr. von 9 bis 17 Uhr
und Sa. von 9 bis 13 Uhr

WIAL VERSAND

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Montag - Donnerstag
9⁰⁰ bis 18⁰⁰ Uhr
Freitag
9⁰⁰ bis 17⁰⁰ Uhr
Samstag
9⁰⁰ bis 13⁰⁰ Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
- gegenüber McDonalds® -
86150 Augsburg
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
- direkt an der Fußgängerzone -
64283 Darmstadt
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
- direkt am Schloß -
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS.
Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich.
Mindestbestellwert: 24.00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Nintendo®, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

CHART ATTACK

LESERCHARTS

		N64	Monat
1.	(Neu)	Banjo-Kazooie	1
2.	(2)	Turok: Dinosaur Hunter	16
3.	(5)	Diddy Kong Racing	9
4.	(12)	ISS 64	13
5.	(WE)	FIFA 98	7
6.	(13)	NBA Courtside	2
7.	(14)	Yoshi´s Story	5
8.	(7)	Super Mario 64	16
9.	(8)	Frankreich 98	2
10.	(6)	Extreme G	10
11.	(1)	Forsaken	3
12.	(WE)	Blast Corps	7
13.	(Neu)	Cruis´n World	1
14.	(9)	Star Wars: SOTE	9
15.	(4)	Lylat Wars	9

Daß Banjo-Kazooie innerhalb kürzester Zeit der Sprung an die Spitze gelingt, haben wir erwartet, daß Vorgänger Forsaken jedoch gleich um zehn Plätze abrutscht, ist überraschend. Erstaunlich ist die starke Platzierung von ISS64 und FIFA 98, die Frankreich 98 deutlich abhängen. Cruis´n World schaffte auf Anhieb eine Top 15-Platzierung, Mario Kart, Mystical Ninja, WCW vs. NWO und Bomberman fielen raus.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

		N64	Monat
1.	(Neu)	Banjo-Kazooie	1
2.	(Neu)	GT 64 C.E.	1
3.	(1)	Frankreich 98	3
4.	(2)	Forsaken	3
5.	(4)	Bust-a-Move 2	3
6.	(5)	Mystical Ninja	3
7.	(Neu)	Cruis´n USA	1
8.	(10)	FIFA 98	2
9.	(8)	Yoshi's Story	5
10.	(6)	Turok: Dinosaur Hunter	15
11.	(7)	Wetrix	2
12.	(WE)	ISS 64	9
13.	(WE)	Fighters Destiny	3
14.	(13)	Super Mario 64	13
15.	(WE)	Rampage World Tour	2

Banjo-Kazooie sicherte sich programmgemäß die erste Position, und zwar überraschenderweise vor dem bestenfalls mittelmäßigen GT 64. Frankreich 98 und Forsaken können ihre Positionen einigermaßen behaupten, interessant ist die Rückkehr von FIFA 98 und dem billiger gewordenen ISS64. Aus den Top 15 fielen NBA Courtside, Aero Fighter Assault, Mario Kart 64, Snowboard Kids, Bomberman 64 und Tetrisphere, dafür kehrten drei ältere Titel zurück.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	F-Zero X	1
2.	(Neu)	Choro Q64	1
3.	(Neu)	Super Robot Spirits	1
4.	(1)	Jikkyou World Soccer 3	2
5.	(Neu)	Super Star Soldier	1
6.	(2)	FIFA 98	3
7.	(3)	Bomberman Hero	4

Geht es nun in Japan endlich wieder aufwärts mit dem Nintendo 64? Es sah zumindest kurze Zeit so aus! F-Zero X konnte sich mit 56.457 verkauften Einheiten immerhin einen tollen zweiten Platz in den Famitsu-Charts für alle Systeme sichern. Choro Q64 folgt als zweitbester N64-Titel mit 10.060 abgesetzten auf Rang 14, Super Robot Spirits, von dem 8919 Einheiten über die Ladentische wanderten, konnte sich Rang 18 sichern.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Mission: Impossible	1
2.	(1)	Banjo-Kazooie	2
3.	(2)	Indiziert	2
4.	(WE)	Indiziert	10
5.	(3)	MLB Ken Griffey	2
6.	(4)	All Star Baseball ´98	2
7.	(6)	Quest 64	2

Darauf konnte man gefaßt sein: Mission: Impossible übernimmt sofort Rang 1 und verdrängt sogar das fantastische Banjo-Kazooie vom Platz an der Sonne. Interessant ist, daß neben der in Deutschland schon indizierten Folge der Midway-Prügelreihe auch Rares indizierter Shooter in die Top 7 zurückkehrte. Dahinter bleibt Nintendos Baseball-Spiel beständig vor All Star Baseball und dem erfreulich erfolgreichen Quest 64, das im Herbst in Deutschland erscheint.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 50), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

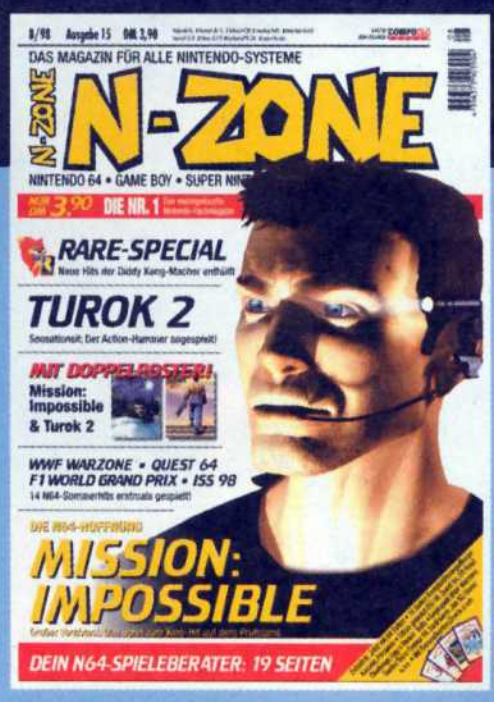
MOST WANTED

1.	(1)	Turok 2	9
2.	(2)	Zelda: Ocarina Of Time	15
3.	(7)	Perfect Dark	2
4.	(3)	Mission: Impossible	5
5.	(5)	F-Zero X	9
6.	(Neu)	ISS98	1
7.	(15)	F1 World Grand Prix	2
8.	(Neu)	Twelve Tales: Conker 64	1
9.	(Neu)	Fighting Force 64	1
10.	(14)	Bomberman Hero	2
11.	(6)	Extreme G 2	3
12.	(Neu)	Shadowman	1
13.	(Neu)	NBA Jam 99	1
14.	(WE)	1080 ° Snowboarding	2
15.	(13)	Sim City 2000	2

Turok 2 belegt schon zum zweiten Mal hintereinander den Spitzenplatz, Zelda folgt mit knappen Abstand vor dem flink nach vorne gekommenen Rare-Hammer Perfect Dark und überholt das kurz vor der Veröffentlichung stehende Mission: Impossible. F-Zero X konnte zwar seine Platzierung nicht verbessern, allerdings verringerte es den Abstand zur Spitze deutlich. Höchster Neuzugang ist ISS98 von Konami!

06/98

07/98



08/98

NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 06/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 07/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 08/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)
❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
❒ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

N-ZONE HIT

3D Action-Adventure, 1 Spieler, Ocean

MISSION:

Nachdem wir euch in unserer letzten Ausgabe bereits ausführlich über den aktuellen Stand der brandheißen Filmumsetzung auf dem Laufenden gehalten haben, gelang es uns endlich, ein erstes Exemplar der fertigen PAL-Version zu testen...

Ethan Hunt, seines Zeichens Top-Agent der geheimen staatlichen Organisation IMF ist wieder im Einsatz. Ocean hat hierzu die Schlüsselszenen aus dem gleichnamigen Kinoerfolg nachempfunden, sich ein paar neue Aufgaben aus der Serie gesucht und daraus ein packendes Action-Abenteuer kreiert, das der Filmvorlage in puncto Spannung und Dramatik in nichts nachsteht.

Das IMF-Team

Im Laufe des Spieles lernst du die gesamten Mitglieder des elfköpfigen Teams kennen. Obwohl du grundsätzlich in die Rolle des von Tom Cruise gespielten Publikumslieblings schlüpfst, übernehmen deine Partner immer wieder wichtige Teilaufgaben deines momentanen Auftrages. So halten Sie nicht nur über deinen Miniatur-Kommunikator ständig Verbindung und geben dir wertvolle Tips und Informationen, sondern begegnen dir beispielsweise als getarnte Agenten auf dem Staatsempfang, wo sie dir verschiedene wertvolle Hilfsmittel zustecken. An einer anderen Stelle mußt du ein paar Haftminen entwenden, die du dann zusammen mit John Clutter zum Versenken eines U-Bootes verwendest. Im Rahmen von vier Einsatzgebieten gibt es insgesamt rund 20 durch und durch verschiedene Missionen zu bewältigen. Unterschieden wird dabei zwischen einem relativ schweren, aber möglichen Possible-Game-Mode und der Mission: Impossible, in der man sich nicht auch nur den kleinsten Fehler erlauben darf. Für einen vielseitigen und flüssigen Handlungsverlauf hat Infogrames das Inventory von Ethan Hunt sinnvollerweise zweigeteilt. Zum einen trägt er alle Waffen, die sich über die Z-Taste individuell benutzen lassen. Im zweiten Gepäck befinden sich dagegen die Items, die in adventuretypischem Stil eingesetzt werden. Hierzu zählt unter anderem ein Rauchmodul zur Imitation eines Feuers, ein Pulver, das Brechreiz verursacht, sowie eine Infrarotbrille und dergleichen mehr.

Geschafft! - Unter einer gewaltigen Detonation versinkt das feindliche U-Boot und du entkommst mit Hilfe eines Schlauchbootes.

Durchdachtes Vorgehen ist entscheidend!

Entgegen der Masse an Actionspielen, in denen ausschließlich

IMPOSSIBLE

Sorry, aber die Lady in Rot muß von der Bildfläche verschwinden. Zögerst du zu lange, zieht diese ehemalige Freundin eine Pistole, mit der sie dich erschießt.

Die Ziele deiner Mission sind in einzelne, voneinander abhängige Teilaufgaben gesplittet.

Vorbildlich gemacht von Infogrames: Die Texte und Sprachausgabe der PAL-Version wurden komplett ins Deutsche übersetzt.

Schnelligkeit und Geschick zählt, muß man bei Mission: Impossible in allen Situationen wohlüberlegt handeln. Zu schnell ist das 20-schüssige Magazin deiner 7,65 mm Automatik verbraucht und auf deine Fäuste kannst du dich nur im Nahkampf verlassen. Deine Gegner reagieren überaus intelligent und es kann durchaus vorkommen, daß sie deine Verkleidung als Offizier durchschauen, nur weil du ungebührlich hastig gerannt bis. Entgegen den üblichen Adventurespielen ergibt sich die Lösung deiner Probleme aber nicht durch wiederholtes Herumprobieren oder etwa das Anwenden der gesammelten Items auf alle erdenklichen Gegenstände. Bei Mission: Impossible genügt einzig und allein ein gesunder Agentenverstand, um zu wissen, daß man unliebsame Gäste am Besten auf der Toilette aus dem Verkehr zieht und nicht unbedingt gerade dann zu einem Mitglied des Teams Kontakt aufnimmt, wenn eine fremde Person daneben steht. An jedem der vier Einsatzorte während des Spielverlaufes, ist dein Auftrag in mehrere kleine Teilbereiche, wie zum Beispiel das Benutzen einer Gesichtsmaske oder das Auftreiben eines bestimmten Gegenstandes untergliedert. Der Schwerpunkt des Gameplays liegt als weniger darin, Unbekanntes zu entdecken und Rätsel zu lösen, sondern vielmehr ist sowohl der Weg, als auch das Ziel zumeist vorgegeben und nur dein Geschick entscheidet, ob es dir letztendlich auch gelingt.

Oliver Preißner

MEINE MEINUNG!

Mit Mission: Impossible ist Infogrames ein großer Wurf gelungen! Jedes Level unterscheidet sich komplett vom vorhergegangenen, wodurch spielerische Langeweile praktisch ausgeschlossen ist. Da der Schwierigkeitsgrad mitunter ziemlich hoch angesiedelt ist, ist das Leben deines Agenten oftmals recht kurz. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Mission: Impossible
Genre:.....3D-Action-Adventure
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game:.....Batterie
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Controller Pak:.....Nein
Levels:.....4 Locations (20 Missionen)
Preis:.....ca. DM 129,-
Datenträger:.....128 MBit Modul
Hersteller:.....Ocean
Entwickler:.....Infogrames
Release:.....September

Grafik: 82%
Sound: 74%
Dauerspaß: 86%

Gesamtwertung: 85%

Beurteilung: In Mission: Impossible bekommt man die Gefahren eines Agenten-Daseins hautnah zu spüren. Spannend von Anfang bis Ende, zählt neben Geschick ein scharfer Verstand, der die jeweilige Situation korrekt erfaßt und dementsprechend schnell und konsequent handelt.

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

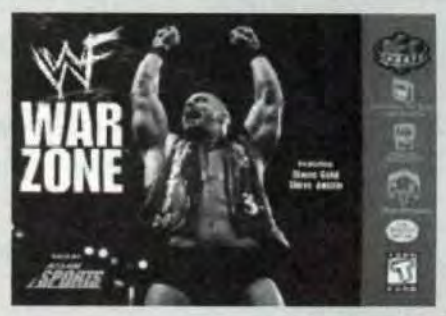
Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

TOPHITS DES MONATS

Jetzt als us. Version lieferbar
Kompl.dt.Vers. ab Mitte Sept. für 109,90 DM

F1 World GP dt. 89,90



WWFWarzone dt. 109,90

1080 dt.(Sept.) 89,90

Bringt Ordnung in die Spielesammlung

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig

Banjo Kazooie dt. 89,90
Cruisn World dt. 89,90
AllStar Baseball dt. 109,90
weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Shoot 'em Up, 1 Spieler, Ubi Soft

BUCK BUMBLE

Argonaut is back: Die Macher des ersten Lylat Wars - damals noch auf dem Super Nintendo unter dem Namen Star Fox - melden sich mit einem ungewöhnlichen Bienen-Shoot 'em Up zurück.

Durch diesen ungewöhnlichen Teleporter erreicht ihr problemlos andere Bereiche der ziemlich großen Spielstufen.

Wir schreiben das Jahr 2010. In einem Chemiewerk kommt es zu einem folgenschweren Unfall: Giftstoffe verwandeln ehemals friedliche Insekten in eine tödliche Gefahr. Schrittweise wollen die mutierten Aggressoren ihre friedlichen Artgenossen auslöschen und die natürliche Umwelt vernichten. Glücklicherweise wurde bereits seit mehreren Jahren an einem Geheimprojekt gearbeitet, einem Cyber-Anzug mit militärischen Implantaten, der über genügend Kraft verfügen sollte, um die Invasion zu stoppen. Titelheld Buck Bumble, ein mächtiger Bienen-Krieger, zwängt sich in diese Power-Rüstung und ihr - wie sollte es auch anders sein - führt ihn durch die insgesamt 22 Levels, in denen ihr euch frei bewegen könnt. Diese sind recht abwechslungsreich und führen Buck unter anderem durch lauschige Grünflächen, Wälder, modrige Kanäle und Friedhöfe, bis hin zur finalen Konfrontation mit der Anführerin der mutierten Brut. Diese setzt sich aus Ameisen, Käfern, Schlangen, Wespen und ähnlichen Gegnern zusammen, zu deren Bekämpfung Laser, Raketen und andere Geschosse eingesetzt werden. In einigen Stufen ist es sogar erforderlich, bestimmte Objekte zu finden, um das Level erfolgreich abzuschließen. 3 Perspektiven stehen zur Verfügung, unter anderem die beliebte Egoansicht. Die (Polygon-)Grafik stellt dabei die Umgebung detailliert dar, bietet auch beeindruckende Explosionen und ist schnell, kommt aber leider nicht ohne den berühmt-berüchtigten Nintendo-Nebel und perspektivische Fehler aus. Soundtechnisch fällt das Fazit erfreulicher aus: Die Musik und die zahlreichen Geräusche können sich hören lassen und passen gut zum Flair des Spiels. An ausgehungerte Multiplayer hat Argonaut auch gedacht: Zu den üblichen Deathmatch-Spielen gesellt sich eine interessante Variante namens Soccer-Mode. Hier ist es die Aufgabe, einen gigantischen Ball in das Tor des/der Gegner zu schießen. Schießen ist bei Buck Bumble natürlich wörtlich zu nehmen.

Das Ende für Buck, zumindest bis zum nächsten Versuch. Unsere wackere Biene wurde im wahrsten Sinne des Wortes geröstet.

Marco Marzinkowski

Punkte, Gesundheitsbalken, verbleibende Leben, Radar und gewählte Waffe sind jederzeit auf dem Haupbildschirm ersichtlich.

Zumindest die schicken Explosionen sind auf dem neuesten Stand der Technik.

MEINE MEINUNG!

Meine Biene Maja-Zeiten sind lange vorbei, wahrscheinlich kann ich mich daher nicht so recht mit Buck Bumble anfreunden. Die Grundidee ist zumindest frisch, der Umfang stimmt und auch für mehrere Leute gleichzeitig wird so einiges geboten. Probespielen kann also nicht schaden. *Marco*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

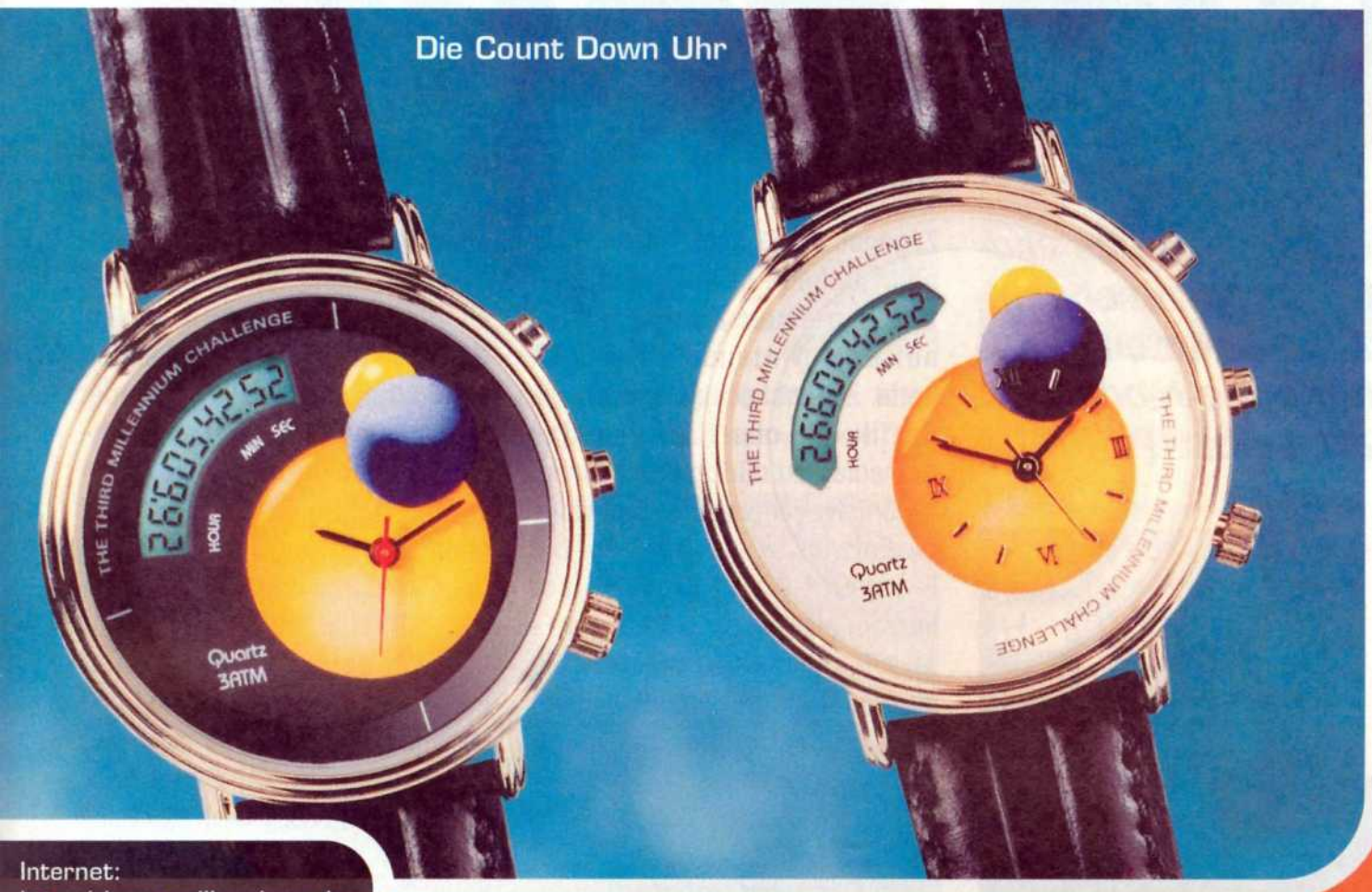
Titel: .....Buck Bumble
Genre: .....Shoot 'em Up
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Controller Pak: .....Ja
Levels: 22
Preis: .....ca. DM 129,-
Datenträger: .....96 MBit Modul
Hersteller: .....Ubi Soft
Entwickler: .....Argonaut
Release: .....Ende September

Grafik: 70%
Sound: 79%
Dauerspaß: 73%

Gesamtwertung: 71%

Beurteilung: Der etwas andere Held, die präzise, unkomplizierte Steuerung und die Vielzahl an Levels machen Buck Bumble zu einem guten Titel, der aber sicherlich nicht den Geschmack der breiten Masse treffen wird und zudem technische Defizite hat.

Es passiert nur jede 40. Generation.



Internet:
http://www.millennium.nl

Nur jede 40. Generation der Menschheit erlebt den Beginn eines neuen Jahrtausends. Wann es soweit ist, sieht man auf der Count Down Uhr: In einem eigenen Display zeigt sie in der werkseitigen Einstellung genau die Stunden, Minuten und Sekunden an, die noch bis zum 1. Januar 2000, 00.00 Uhr verbleiben. Natürlich ist der Countdown auch frei programmierbar - zum Beispiel auf einen ganz persönlichen großen Tag: Urlaubsbeginn, die wichtige Abschlußprüfung, das nächste Rolling-Stones-Konzert oder gar den großen Hochzeitstermin.
Mit der Count Down Uhr wird schon die Vorfreude zum Ereignis.

Die Count Down Uhr kommt direkt ins Haus: Einfach den Coupon unten ausfüllen und abschicken.

Her mit der Count Down Uhr - die Zeit läuft!

Hiermit bestelle ich .....*weiße* und .....*schwarze Count Down Uhr(en)*
zum Preis von je DM 99,- zzgl. einmalig DM 7,50 Versandkosten.
Bitte schicken Sie die Count Down Uhr(en) umgehend an meine Adresse:

Name, Vorname: .....*Telefon:* .....

Strasse, Ort: .....

*Ort, Datum, Unterschrift** .....
*bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

Ich bezahle
- ❍ Per beiliegendem Scheck
  (Euro- oder Verrechnungsscheck)
- ❍ Durch **Vorabüberweisung** an RS Uhren-Handelsgesellschaft mbH, Konto-Nr. 210 587 100 bei der Dresdner Bank AG, BLZ 300 800 00

  Bitte Namen auf Überweisungsformular deutlich angeben. Versand erfolgt nach Zahlungseingang.

Ausgefüllten Coupon einsenden an:

Computec Verlag
Stichwort „Count Down Uhr"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Versand und Rechnungsstellung erfolgt durch die Firma RS Uhren-Handelsgesellschaft mbH, Hansaallee 159, 40549 Düsseldorf, Tel: 0211 - 59 68 18.

NZ 09/98

YOUNGCOM!

Rennsimulation, 1-2 Spieler, Nintendo

F-1 WORLD GRAND PRIX

Lange hat es gedauert, doch nun ist es endlich da, daß erste wirklich ernstzunehmende Formel 1-Rennspiel für das Nintendo 64, das mit neuartigem Challenge-Mode und simulationsnaher Machart selbst PC-Profis beeindrucken dürfte.

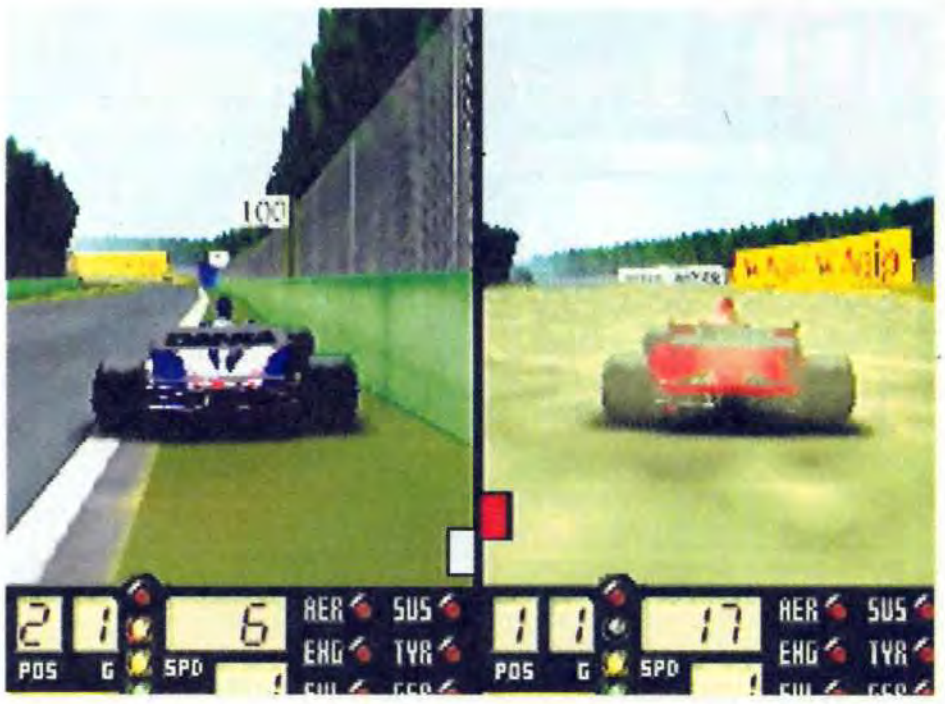
Der in der englischen Version Challenge genannte Modus erlaubt das Nachspielen von 15 dramatischen Szenarien aus der 97er-Saison. Hier muß man (nach Ablauf des Countdowns) Schumacher mit Intermediates durch strömenden Regen steuern.

Im Replay, das besonders gut aussieht, kann man die tollen Überholmanöver noch einmal bewundern.

Zugegeben, F1 Pole Position war nicht unbedingt daß, was man sich von einem Formel 1-Spiel auf dem Nintendo 64 erhofft hatte. Zu durchschnittlich war die Grafik, zu oberflächlich das Gameplay, zu dürftig das Angebot an Spielvarianten. Die Pilotwings 64-Entwickler versprachen, bei F-1 World Grand Prix (bis vor kurzem hieß es noch F1, nicht F-1), alles besser zu machen. Zu eurer und unserer Freude können wir nun bestätigen, daß ihnen das gelungen ist.

Das wird geboten!

Hat man sich an dem aufsehenerregenden Intro inklusive der Rennsequenzen sattgesehen und daß Rumble Pak wunschgemäß eingelegt, wird man sich bei dem wirklich schicken Hauptmenü bereits wundern. Neben dem Exhibition-Mode, der ein Rennen mit einem beliebigen Auto auf einer Strecke nach Wahl ermöglicht, der Grand Prix-Option, welche das Bestreiten der kompletten 97er-Saison mit 17 Rennen beinhaltet, dem 2-Player-Mode, in dem man entweder mit vertikalem oder horizontalen Splitscreen gegen einen menschlichen Gegner antreten darf, und dem Time Trial, das dem Erringen von Rekordzeiten dient, wartet nämlich ein in der englischen Version sogenannter Challenge-Menüpunkt, den es so noch nie zuvor in einem Rennspiel gab. Hat man die Frage nach der File-Nummer beantwortet (sowohl beim Grand Prix- als auch beim Challenge-Mode kann man vier verschiedene Spielstände anlegen), dann erscheint auf dem Screen ein auf die Bereiche Offense, Defense und Trouble (deutsche Bildschirmtexte lagen für den Test noch nicht vor) aufgeteiltes Menü, hinter dem sich jeweils fünf frei Felder befinden. Jedes dieser Felder steht für ein unterschiedlich schwieriges Szenario, das der Spieler anschließend nachspielen darf. Beispielsweise bekommt man in wunderschönen Grafiksequenzen gezeigt, wie Michael Schumacher seinerzeit in Spa bei strömenden Regen als einziger mit Intermediate-Reifen startete, was sich als Glücksgriff erwies, da die Strecke nach wenigen Runden trocknete und er die Führung von Villeneuve (der in diesem Spiel aus lizenzrechtlichen Gründen Williams heißt) übernehmen konnte. Der Spieler hat nun die Aufgabe, nach dem Countdown ins ablaufende Geschehen einzugreifen und die Führung zu erobern. Gelingt ihm dies eine bestimmte Zeit lang, dann bewertet der Computer die Leistung mit Punkten. Fährt man weniger Vorsprung als „Schumi“ heraus, bekommt man weniger Punkte. Insgesamt gibt es fünf-



Im grafisch und spielerisch schwächerem 2-Spieler-Modus kann man zwischen vertikalen und horizontalem Splitscreen wählen.

Die erste Kurve nach dem Start ist auch auf dem Nintendo 64 extrem gefährlich. Die Fahrzeuge drängeln sich auf engem Raum.

Schäden am Fahrzeug (hier verliert Frentzen ein Rad) bekommt man nicht nur durch ein rotes Blinklicht und englische Sprachausgabe gemeldet, sondern kann man auch sehen.

Die Strecke in Monaco sieht selbst bei Regen noch hervorragend aus.

MEINE MEINUNG!

F-1 World Grand Prix ist eine gelungene Simulation, die mit toller Grafik, unglaublicher Detailgenauigkeit und einem revolutionären "Challenge"-Mode jeden Formel 1-Fan glücklich machen wird. Das nicht jedes Rennspiel eine so flüssige Grafikdarstellung haben kann wie F-Zero X und der 2-Spieler-Modus gewöhnungsbedürftig ist, sei verziehen. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

zehn verschiedene Herausforderungen, bei deren Bewältigung man Bonuswagen bekommt.

Rundherum gelungen!

Kurzgefaßt bietet F-1 World Grand Prix alles, was man sich von einer Formel 1-Simulation erhofft. Es sind alle realistischen Fahrer und Teams der 97er enthalten (auf Wunsch passieren exakt zur richtigen Zeit auch die entsprechenden Ereignisse), man darf nicht nur das Qualifikationstraining und das Rennen bestreiten, sondern auch in den Freien Sessions und dem Warm Up einige Runden drehen, kann an dem Fahrzeug mannigfaltige Einstellungen vornehmen, an der Box nachtanken und auch optisch sichtbare Beschädigungen reparieren lassen und sich so richtig in die Rolle der Formel 1-Helden hineinversetzten. Konsolengerecht sind diverse Zusatzoptionen, die sich ein- beziehungsweise abschalten lassen. Auf Wunsch wird automatisch gebremst oder Gas gegeben, eine Hilfslinie auf dem dreckig werdenden Asphalt zeigt die Ideallinie, das Wetter inklusive des fantastisch realisierten Regens bleibt konstant sonnig und die Unfälle hinterlassen keinerlei Schäden am Fahrzeug.

Kritikpunkte?

Zu bemängeln gibt es wirklich nur wenig. Die beinahe nebelfreie Grafik mit ihren 5 wählbaren Perspektiven, die insbesondere in den Replays sehr gut aussieht, ist zwar äußerst detailliert und fehlerfrei, allerdings ist das Scrolling eine Spur zu langsam (worunter auch das Spielgefühl etwas leidet), außerdem sind die Kurven gewohnt eckig. Wirklich problematisch wird es allerdings im 2-Spieler-Modus, im dem zum Teil deutliche grafische Einbußen zu verzeichnen sind, außerdem ist er nicht so gut spielbar, wie wir uns erhofft hatten. Hier wollen wir jedoch nicht überkritisch sein, denn möglicherweise legen wir dank des nur wenige Tage vorher eingetrudelten Redaktions-Hits F-Zero X hier etwas zu strenge Maßstäbe an. Wir können das Spiel auf alle Fälle bedenkenlos empfehlen! Wer ein Formel 1-Fan ist, wird begeistert sein.

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel: ***F-1 World Grand Prix***
Genre: ***Rennsimulation***
Spieler: ***1-2***
Schwierigkeitsgrad: ***Mittel-hoch***
Save Game: ***Ja***
Rumble Pak-Unterstützung: ***Ja***
Controller Pak: ***Nein***
Levels: ***17 Strecken***
Preis: ***DM 99,95***
Datenträger: ***96 MBit-Modul***
Hersteller: ***Nintendo***
Entwickler: ***Paradigm/ Video System***
Release: ***Mitte/ Ende August***

Grafik: ***85%***
Sound: ***75%***
Dauerspaß: ***90%***

Gesamtwertung: 87%

Beurteilung: F1 World Grand Prix ist eine rundum gelungene Formel 1-Simulation mit einzigartigem Challenge-Mode, das sowohl Anfänger als auch Profis begeistern dürfte.

N-ZONE HIT

Fußball, 1-4 Spieler, Konami

ISS98

Konamis legendäre Fußball-Saga geht endlich auch in Deutschland in die zweite 64 Bit-Runde. Wie sich die PAL-Version von der zuletzt getesteten japanischen Variante unterscheidet, verraten wir hier!

Nicht gerade vorbildlich: Sämtliche Bildschirmtexte und Livekommentare sind leider in englischer Sprache.

Wer sich angesichts des Tests der Japan-Version fragte, ob der WM-Modus auch den Sprung in die PAL-Version schafft, die immerhin zwei Monate nach der WM erscheint, sollte aufhorchen. Konami hat nämlich das WM-Turnier kurzerhand in einen International Cup umgewandelt, in dem sich 48 Nationalmannschaften messen. Zum Teil wurden auch die Namen und das Aussehen der neun Stadien gewechselt, von denen nur noch zwei von der WM übrig blieben. Geblieben sind das schicke Intro und das Menü-Bild mit dem Weltpokal. ISS64-Kennern bekannt sein dürften das Open Game, die World League, die Penalty Kicks, das Training und die Scenario-Option. Die Frage, worin sich ISS98 abgesehen vom International Cup, der aufgestockten Mannschaftsauswahl und den neuen Stadien nun von ISS64 unterscheidet, ist berechtigt. In den übersichtlicheren Menüs wird man mehr Team-Formationen und neue Strategien entdecken, außerdem kann man den Kapitän erstmals selber wählen, was durchaus großen Einfluß auf die Motivation der Spieler hat. Kennern wird es sicherlich auffallen, bei üblichen Pausenkicks wird dieses Element jedoch kaum zum tragen kommen. Anders ist dies für das von vielen kritisierte Verhalten der Torwarte, die sich nun auch von blitzschnellen Pässen nicht mehr so leicht aus dem Konzept bringen lassen. Die grafische Überarbeitung läßt sich bis auf den neuen Vertikal-Modus nur im Detail feststellen. Die Schieds- und Linienrichter laufen nun mit, es gibt mehr Animationen und die volle PAL-Auflösung. Für Realitätsfanatiker sei noch erwähnt, daß man mit dem noch komfortableren Editor nun auch die Größe der selbst editierten und benannten Spieler ändern und abspeichern kann.

Hans Ippisch

Neu! Nun darf man auch von oben nach unten spielen.

Neu! Die Linienrichter folgen nun dem Geschehen auf dem Platz.

MEINE MEINUNG!

Das lange erwartete Int. Superstar Soccer 98 ist zweifellos ein Klasse-Fußballspiel, allerdings hatte ich mir schon aufwendigere Änderungen für den Nachfolger versprochen. Reichen das Motivationsfeature, das bessere Torwartverhalten und der überarbeitete Editor aus? Wagt ein Probespiel und entscheidet selbst! *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	ISS98
Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	6 Modi, 48 Mannschaften
Preis:	ca. DM 129,95
Datenträger:	96 MBit Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Release:	4. September

Grafik:	79%
Sound:	79%
Dauerspaß:	93%
Gesamtwertung:	89%

Beurteilung: *Int. Superstar Soccer 98 ist ein hervorragendes Fußballspiel, das aber nicht den Sprung auf den Referenz-Thron schafft. Dazu fehlen deutsche Sprachausgabe und die echten Bundesliga-Teams.*

Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

WWF WARZONE

Der gute Eindruck der Vorabversion hat sich glücklicherweise bestätigt. WWF Warzone übernimmt den Platz an der Sonne bei den Wrestling-Simulationen.

N-ZONE HIT

Mit mehreren Spielern gleichzeitig (bis zu vier sind möglich) steigt der Funfaktor nochmals beträchtlich.

Bereits der integrierte Charaktereditor belegt, mit wieviel Liebe zum Detail Iguana hier ans Werk gegangen ist. Zu den bekannten Stars der WWF (British Bulldog, Bret Hitman Hart, Stone Cold Steve Austin, Faarooq etc.), könnt ihr euren ganz persönlichen Liebling erschaffen und zwar mit einer Fülle an Details, die ihresgleichen sucht. Vom dünnen Knochengerüst bis hin zum massiven Fleischberg, hier ist alles möglich. Gesicht, Haut- und Haarfarbe, Bart, T-Shirt, spezielle Masken, Tätowierungen, Brustplatten und noch viele weitere Aspekte können dem persönlichen Geschmack angepaßt werden. Ja, selbst die Musik, mit der unser digitales Alter Ego den Ring betritt, ist hier wählbar. Weitere Vorzüge werden in dieser Phase auch schon sehr deutlich: Die hohe Auflösung von 640x480 Pixel, die nahezu fotorealistischen Gesichter und die detaillierten Polygonkörper. Die Anzahl der Spielmodi ist ähnlich opulent ausgefallen, insgesamt gibt es 9 verschiedene Varianten für Solisten und Multiplayer. Besonders interessant ist die Weapons-Variante, wo ihr auf Tische, Fernseher und andere Gegenstände zurückgreifen könnt, um eure Gegner vernichtend zu schlagen. Auch die Duelle im Cage sind eine spannende Angelegenheit, da ihr hier nicht einfach den Ring verlassen könnt, sondern den Fight ohne Verschnaufpause durchstehen müßt. Ihr könnt eure Gegner in den Schwitzkasten nehmen, auf sie springen, flüchten etc. Alles, was in einem richtigen Kampf machbar ist, geht auch hier. Dazu warten dann noch zahlreiche Spezialattacken auf ihre Entdeckung. Da die Steuerung überaus komplex ist, solltet ihr vor dem ersten Fight zunächst einmal ausgiebig trainieren. Die dynamische Kameraführung paßt sich dem Geschehen optimal an, zoomt rein oder raus, gerade so wie es erforderlich ist. Selbst die Bitmap-Zuschauer können überzeugen, wirken sie doch ungleich plastischer als bei vielen anderen Titeln.

Marco Marzinkowski

Auch außerhalb des Rings toben die langen Kämpfe.

Im Weapons-Mode knallen sich die Wrestler Fernseher, Taschenlampen etc. vor die Birne.

Die tolle Präsentation ist aufwendig und bringt das WWF-Flair bestens rüber.

Der aufwendige und in dieser Form einzigartige Charaktereditor allein bietet viel und erhöht die Langzeitmotivation beträchtlich.

MEINE MEINUNG!

Auch wenn ihr bislang mit Wrestling nicht viel am Hut hattet, solltet ihr diesem Spiel eine Chance geben. Fernsehreife Präsentation, die ausgereifte Steuerung und ein in dieser Form noch nie dagewesener Charaktereditor machen es zu einem Sportvergnügen der allerersten Kategorie. Der König ist tot (WCW vs. NWO), lang lebe der König (WWF Warzone). Marco

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: .....WWF Warzone
Genre: .....Wrestling
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: ..Mittel-schwer
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Controller Pak: .....Ja
Levels: .....9 Spielmodi
Preis: .....ca. DM 119,-
Datenträger: .....96 MBit Modul
Hersteller: .....Acclaim
Entwickler: .....Iguana West
Release: .....August

Grafik: 85%
Sound: 79%
Dauerspaß: 85%

Gesamtwertung: **85%**

Beurteilung: Dank der genauen Kollisionsabfrage, der genialen Präsentation und der guten Steuerung übernimmt WWF Warzone die Spitzenposition bei den Wrestling-Spielen.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

F-ZERO X

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): NOVEMBER 1998

Das mit Abstand rasanteste und am besten spielbare Sci-Fi-Racing-Game der Konsolenwelt ist endlich auf dem Nintendo 64 gelandet. Wir nahmen die fertige Version von Miyamotos neuesten Geniestreich genauestens unter die Lupe!

Die Story ist kurz, aber ausreichend: Während die Rennen im SNES-Vorgänger F-Zero noch auf den Formel 1-Meisterschaften des 20. und 21. Jahrhunderts basierten, tritt man im 26. Jahrhundert in der noch wesentlich rasanteren F-Zero X-Liga an. Dazu stehen insgesamt 30 verschiedene Fahrzeuge mitsamt ihren comicartig gestalteten Piloten zur Verfügung. Die Fahrzeuge unterscheiden sich nicht nur im Gewicht und im Aussehen, sondern auch in ihrer Robustheit, dem Grip und der Boost-Eigenschaft. Zusätzlich kann man vor jedem Rennen mittels eines Schiebereglers die optimale Mischung zwischen guter Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit einstellen. Die 30 Raumschiffe stehen übrigens nicht von Beginn an zur Verfügung, sie werden in Sechsergruppen nach und nach zugänglich, wenn man den Grand Prix-Mode in den unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gewinnt.

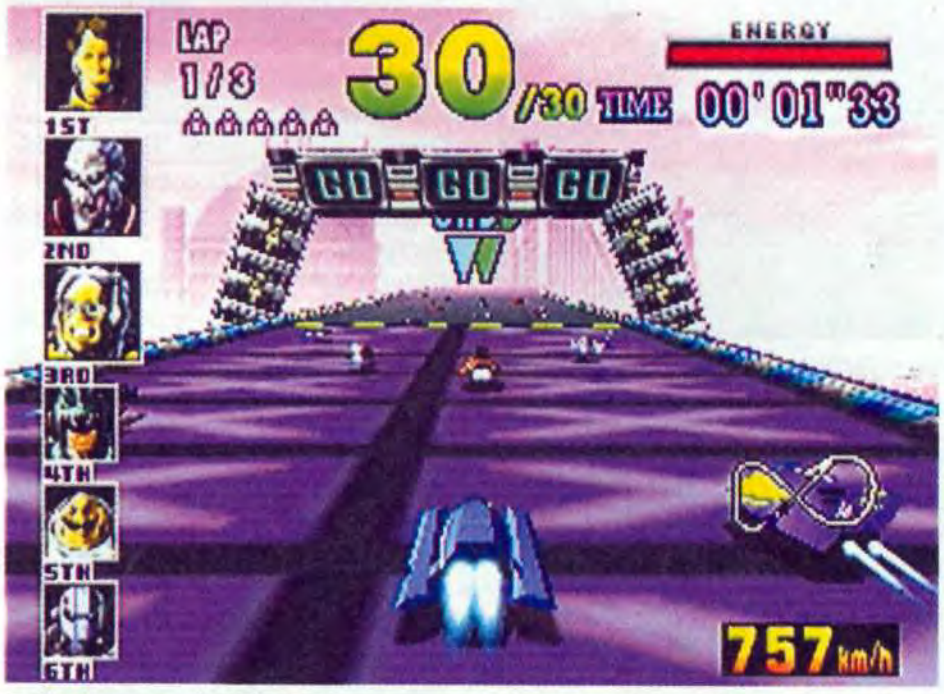
N-ZONE HIT

Unendlich viele Strecken?

In dem bereits genannten Grand Prix-Mode kann man in zunächst drei verschiedenen Cups (Jack Cup, Queen Cup sowie King Cup mit jeweils sechs Strecken) mit vorerst drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden antreten (Novice, Standard, Expert). Hat man diese drei Cups im Standard-Level jeweils als Sieger beendet, dann wird der Joker-Bonus mit sechs weiteren Strecken zugänglich. Bewältigt man die nun zur Wahl stehenden vier Cups sogar im hammerharten Expert-Mode, dann kommt nicht nur der Master-Schwierigkeitsgrad hinzu, sondern es eröffnet sich auch der X-Cup, in dem man noch einmal sechs weitere Rennen bestreiten kann. Dabei handelt es sich jedoch nicht wie bei den 24 anderen Strecken um unveränderbare Pisten, sondern um per Zufallsgenerator erzeugte Strecken, womit als Gesamtstreckenzahl auch "Unendlich" angegeben werden könnte.

Welche Spielmodi?

Neben dem GP-Mode stehen ein Time Attack-Mode, ein Deathrace, eine Practice-Option und der Vs-Battle zur Verfügung. Im ersteren tritt man gegen einen sogenannten Ghost-Fahrer an, der entweder von dem Programmierer gesteuert wurde oder die Strecke abfährt, die man zuletzt bei der auf Modul gespeicherten Rekordfahrt zurückgelegt hat. Im Deathrace, das auf einer eigenen Strecke stattfindet, geht es nur ums Überleben, wobei schwerere Raumschiffe hier die besten Chancen haben. Gefahrloser ist der Practice-Mode, in dem man ohne Streß die Strecken kennenlernen kann. Klarer Höhepunkt von F-Zero X ist der Vs-



Selbst wenn dreißig Fahrzeuge auf einmal auf dem Screen zu sehen sind, bleibt die Framerate bei konstanten 60 Bilder pro Sekunde.

Nebel gibt es absolut keinen, dafür kann man in großer Entfernung aber ab und zu den Grafikaufbau verfolgen.

Sensationell! Der 4-Spieler-Modus ist beinahe optimal spielbar, allerdings muß man auf die zusätzlichen Computergegner verzichten.

Beim Sprung über eine Schanze sollte man die Nase nach unten neigen, damit man schnellstmöglich landet.

Battle, in dem bis zu 4 Spieler gleichzeitig antreten dürfen. Das erstaunliche dabei ist, daß die Grafikgeschwindigkeit genauso hoch wie im Einzelspieler-Modus ist, lediglich auf die ohnehin kaum zu sehenden Hintergrundoptiken muß man verzichten. Übrigens, witzigerweise dürfen sich die ausgeschiedenen Fahrer an einer Slotmachine betätigen und so begrenzt Einfluß auf das Rennen nehmen.

Die Rennen

In den Renn-Modi tritt man generell gegen 29 andere Fahrer an, wobei selbst dann kein Ruckeln bei der mit 60 Bildern pro Sekunde dargestellten Grafik eintritt, wenn alle Fahrzeuge auf einmal zu sehen sind. Jedes Rennen dauert exakt drei Runden lang, sofern man nicht vorher von der Piste gerutscht ist oder das Fahrzeug aufgrund zuvieler Rempelein explodiert ist. Richtig spannend wird es ab der zweiten Runde, dann darf man nämlich über die B-Taste den Boost aktivieren! Aber Vorsicht! Mit jedem Boost reduziert sich die Energieanzeige, die man nur auf den meist in der Nähe des Ziels befindlichen rosafarbenen Felder aufladen kann. Damit man im Kampf um die Tabellenführung (für Platz 1 gibt es 100 Punkte, für Rang 2 93 u.s.w.) auch immer weiß, wo der gefährlichste Gegner ist, wird dieser, sofern er in Sichtweite liegt, mit dem Hinweis "Rival" gekennzeichnet. Ansonsten werden nur noch die ersten drei Fahrzeuge markiert. Im Kampf um die Spitzenposition greifen erfahrene Piloten auch auf die Slide-Düsen zurück, die sich mit den Z- und R-Tasten aktivieren lassen. Drückt man diese zweimal hintereinander, dann kann man die Konkurrenten anrempeln und bei deren Zerstörung oder Absturz eine Medaille kassieren.

MEINE MEINUNG!

Es mag ja einfach sein, die sparsamen Randbebauungen zu kritisieren und F-Zero X oberflächlich als einfach gut gelungenes Rennspiel abzuhandeln, befaßt man sich jedoch länger damit, dann kommt man nicht umhin, dieses Game als das beinahe optimale Rennspiel zu bezeichnen. Kein anderer Titel läßt sich so gut spielen und ist derart furios. Ein Meisterwerk, an dem sich Extreme G 2 und WipEout die Zähne ausbeißen werden. *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

In diesem einer Bobbahn ähnelnden Bauwerk muß man aufpassen, daß man nicht rausfliegt.

Streckenführung und sonstiges...

F-Zero X ist ein wirklich einzigartiges Rennspiel. Kritiker, welche die etwas öden Optiken abseits der Pisten bemängeln, sollten sich einmal die Mühe machen, und F-Zero X lange spielen. Dann stellt man nämlich fest, daß kein anderes Rennspiel derart durchdacht und gut spielbar ist, was nicht zuletzt an den für Racing-Games einzigartigen 60 Bildern pro Sekunde liegt. Die mit Loopings, sogenannten Korkenziehern, Tunnels, Röhren und Schanzen (hier die Nase nach unten neigen, um schnellstmöglich wieder zu landen) versehenen Pisten werden beinahe komplett ohne Nebel dargestellt, allerdings läßt sich dadurch ein gewisser Bildaufbau in weiter Entfernung erkennen. Fest steht schon jetzt, daß es WipEout 64 und Extreme G 2 sehr hart haben werden, wenn sie die Pole Position einnehmen wollen.

Hans Ippisch

In einer Röhre ist eine gute Orientierung wichtig, da man sonst am Tunnelende unterhalb der Strecke rausdüst.

Wie auf einer Magnetbahn kann man auch auf der Röhre fahren. Der orange Pfeil dient übrigens zum Beschleunigen.

BEWERTUNG

Titel:	F-Zero X
Genre:	Rennspiel
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Spieler:	1-4
Levels:	24 Strecken (+)
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Hersteller:	Nintendo
BRD-Release:	November
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik: 86%
Sound: 80%
Dauerspaß: 93%
Gesamtwertung: **92%**

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

CRUIS'N WORLD

Trotz eher durchwachsener Kritiken verkaufte sich der Vorgänger in den Staaten über eine Million Mal. Im zweiten Teil geht es über Strecken auf der ganzen Welt. Stellt sich dadurch auch ein weltweiter Verkaufserfolg ein?

Bei der Fahrzeugauswahl drehen sich die Wagen auf einer spiegelnden Oberfläche.

Nahezu alle Strecken bieten landestypische Merkmale und viele witzige Details. Reicht das für einen weltweiten Erfolg?

Bevor es losgeht, solltet ihr euch zunächst einmal im Practice-Mode mit der grundsätzlichen Steuerung und den verschiedenen Kursen vertraut machen. Seit ihr einigermaßen fit, könnt ihr euch am Cruis´n World-Modus versuchen, wo ihr entweder ein Rennen um die ganze Welt bestreitet oder aber einen der 14 Kurse direkt auswählt. Geboten werden Hawaii, Japan, Australien, China, Kenia, Ägypten, Rußland, Deutschland, Italien, Frankreich, England, Mexiko, New York und Florida. Der Wiedererkennungswert ist teilweise recht hoch: Landesfahnen flattern munter im Wind, typische Merkmale (Eifelturm, Tower Bridge etc.) sind eindeutig auszumachen und auch der Gegenverkehr, den man hier zu beachten hat, ist teilweise dem jeweiligen Ort angepaßt. Weitere Gefahr in Form von Zeitverlust droht durch Statuen, Schilder und andere Objekte, die keine bloße Staffage sind, sondern bei einem Crash zumeist zu einem spektakulären Überschlag führen. Seit ihr auch diese Variante leid, wartet dann noch die Meisterschaft. Hier werden Punkte für einen Platz unter den ersten drei, aber - und hier wird es interessant - auch für besonders spektakuläre Stunts verteilt. Wenn ihr beispielsweise einen der begrenzten Turbos zündet, mit Schmackes vor eine Mauer düst und als Konsequenz eine flotte Drehung hinlegt, sind euch Punkte sicher. Habt ihr eine bestimmte Anzahl erreicht, winken geheime Wagen und andere feine Dinge. Der Sound paßt sich dem rasanten Geschehen gut an und bietet abwechslungsreiche, größtenteils fetzige Musikstücke, aber leider auch etwas armseelige Motorengeräusche. Abschließend seien noch die Varianten für Multiplayer erwähnt: Bei 2 Spielern ist kein Geschwindigkeitsverlust zu spüren, und selbst bei 4 Leuten gleichzeitig ist die Weltreise noch gut spielbar. Ein echter Hit ist es aber nicht!

Marco Marzinkowski

MEINE MEINUNG!

Mit guten Rennspielen wurden wir auf dem Nintendo 64 bislang ja nicht sonderlich verwöhnt, und auch Cruis´n World krankt an den typischen Problemen „Nebel" und „Popup-Syndrom". Dennoch macht mir die Spritztour rund um die Welt durchaus Spaß. Profis dürften sich allerdings unterfordert fühlen, denn der Schwierigkeitsgrad ist lasch und das zugrunde liegende Fahrmodel unrealistisch. *Marco*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Die Karte auf der rechten Seite macht die Orientierung auf den teils sehr verschlungenen Pisten leichter.

Spektakuläre Crashs sind hier an der Tagesordnung.

BEWERTUNG

Titel:	Cruis´n World
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	14 Kurse
Preis:	ca. DM 99,-
Datenträger:	96 MBit Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Midway
Release:	Juli

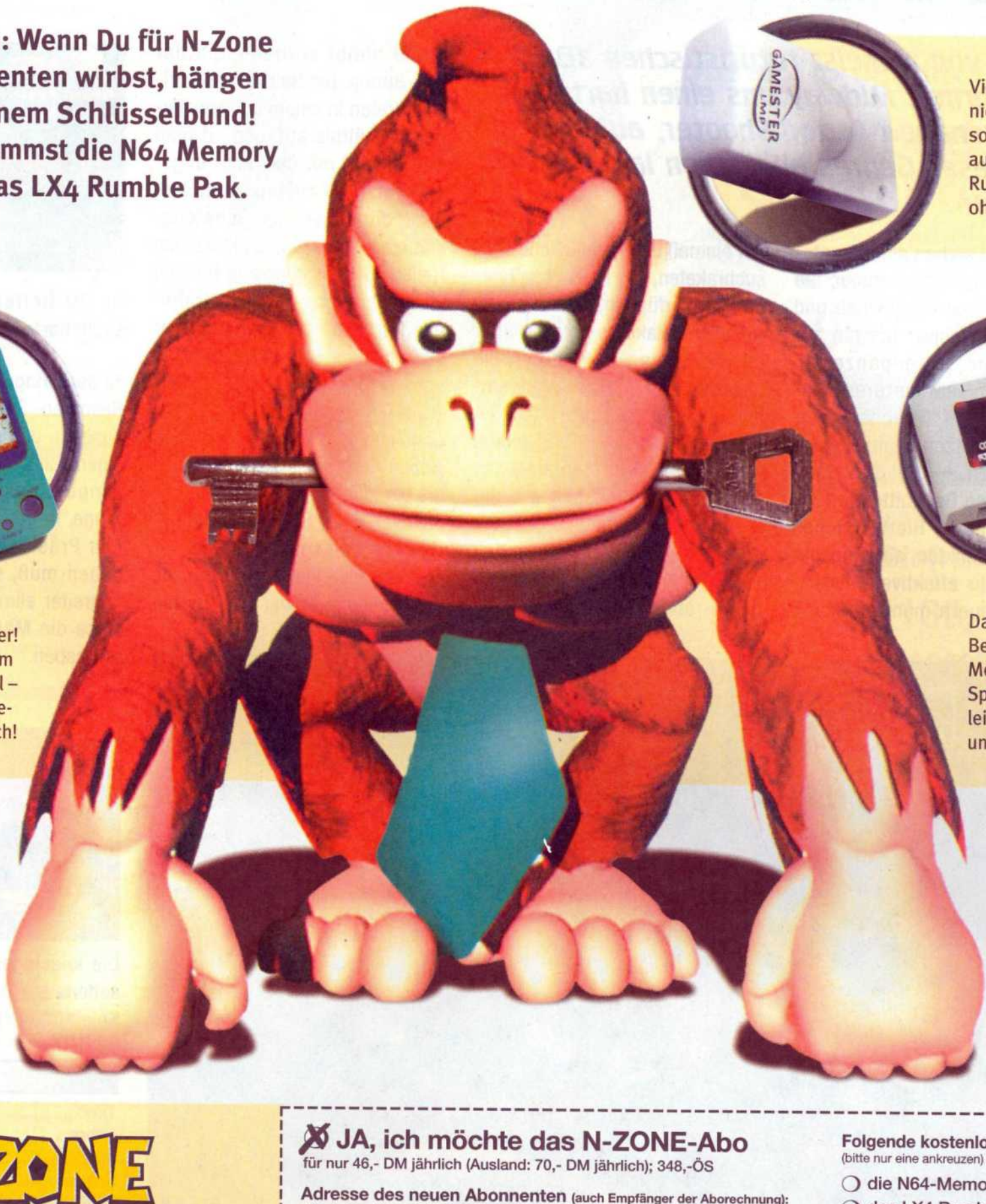
Grafik:	66%
Sound:	69%
Dauerspaß:	70%
Gesamtwertung:	69%

Beurteilung: *Mit technischen Schwächen behafteter Funracer, der zwar gut spielbar, aber auch viel zu leicht ist.*

Was haben Donkey Kong und Dein Hausschlüssel gemeinsam?

Ganz einfach: Wenn Du für N-Zone einen Abonnenten wirbst, hängen beide an Deinem Schlüsselbund! Oder Du bekommst die N64 Memory Card. Oder das LX4 Rumble Pak.

Der Mini-Game Boy als Schlüsselanhänger! Mit Donkey Kong, dem legendären LCD-Spiel – für den kleinen Spielehunger zwischendurch!



Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Dieses LX4 Rumble Pak funktioniert ohne teure Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer. Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-ZONE

IM ABO – DEINE VORTEILE:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

Anmerkung: Die Memory Card und das Tremor Rumble Pak sind keine von Nintendo offiziell lizenzierten Produkte. Die offiziellen Nintendo-Produkte dieses Typs sind unter dem Namen Controller Pak und Rumble Pak erhältlich. Die Prämien müssen nicht mit den abgebildeteten Produkten übereinstimmen. Geliefert werden in jedem Fall Artikel mit den gleichen Leistungsmerkmalen.

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo
für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(bitte nur eine ankreuzen)

- ○ die N64-Memory Card (Art.-Nr: 1132)
- ○ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr: 1172)
- ○ den Mini-Game Boy (Art.-Nr: 1176)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2.Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ○ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

B200

- ○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

Shoot'em Up, 1 Spieler, Midway

CHOPPER ATTACK

Abseits von zumeist futuristischen 3D-Spektakeln bringt Midway uns einen harten und realitätsnahen Action-Shooter, auf den die Fans dieses Genres alle schon lange gewartet haben.

Zur Auswahl stehen acht phantasievolle Kampfhubschrauber, die angefangen von der kleinen und wendigen „Wespe“ bis hin zur bulligen und gut gepanzerten „Whale 32“ sehr unterschiedliche Flug- und Gefechtseigenschaften besitzen. Gemäß ihrer Ladekapazität und den dazu erforderlichen Geldmitteln erfolgt die Bewaffnung. Hierfür stehen neben ungelenkten, aber in jeder Hinsicht sehr effektiven Missile-Paketen (feuern mehrere Schuß auf einmal) unterschiedliche Zielsuchraketen, sowie Cluster-Bomben zur Verfügung. Ankommende feindliche Raketen werden über das Abwerfen von Dummys, die in etwa den Flares bei Jets entsprechen, abgewehrt. Nach der Einsatzbesprechung und einem kurzen Einblick in den aktuellen Lageplan beginnt man mit der eigentlichen Mission. Ob man nun feindliche Radarstationen ausschalten, oder vermißte Soldaten retten muß, spielbestimmend bleibt vornehmlich der Fire-Button. Die Boden- und Luftziele treten in einem ausgewogenen Verhältnis auf, und ist man erst einmal mit der recht ungewöhnlichen Padsteuerung vertraut, dürfte es keine Schwierigkeit machen, auch die feindlichen Helikopter zielsicher vom Himmel zu fegen. Wenn so ein getroffener feindlicher Stealth Bomber sich in einer heftigen Explosion vom Screen verabschiedet oder trudelnd am Boden zerschellt, dann kommt Top Gun-Feeling auf. Neben den Primärzielen läßt sich bis hin zum Infanteriesoldaten so ziemlich jedes Objekt und Gebäude in die Luft sprengen. In letzterem befinden sich zudem oftmals verschiedene Power Ups bis hin zu den dringend benötigten Fuel-Reserven. Sofern der Sprit nicht ausgeht, gibt es in jeder Mission eigentlich kaum zeitliche Begrenzungen, ausgenommen die 3. Stage, in der man der Maschine des Präsidenten Geleitschutz geben muß, sprich die ganzen Angreifer eliminieren muß, bevor diese die Maschine abgeschossen haben.

Oliver Preißner

Im 3D-Relief zeigt die Übersichtskarte das Einsatzgebiet.

Im Waffenarsenal findet jeder die passende Munition für den nächsten Einsatz. Aiming Missiles müssen erst auf ihr Ziel eingelockt werden, bevor sie auch wirklich treffen.

Die knackigen Explosionen sind sehenswert und tragen viel zur Spielatmosphäre bei.

MEINE MEINUNG!

Chopper Attack ist ein durch und durch actiongeladener 3D-Shooter mit atmosphärischer Grafik, gewöhnungsbedürftiger aber zielsicherer Flugsteuerung. Ähnlich fesselnd wie die Hubschrauber-Missionen der Electronic Arts Strike-Serie, ist dieser Titel fast schon ein Muß für jeden Shoot'em Up-Fan. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Vom giftigen Helikopter bis hin zur trägen Feuerwalze stehen acht verschiedene Kampfhubschrauber zur Auswahl.

BEWERTUNG

Titel:	Chopper Attack
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Batterie
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Nein
Levels:	8 Missionen
Preis:	ca. DM 140.-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Seta
Release:	4. September

Grafik: 79%
Sound: 73%
Dauerspaß: 76%

Gesamtwertung: 76%

Beurteilung: Chopper Attack ist ein gelungener 3D-Shooter mit einer ansprechend realistischen grafischen Präsentation.

TEUFLISCH GUT!

Nintendo 64 – Spiele

Aerofighters Assault	149,99
AeroGauge *	149,99
All Star Baseball '99	99,99
Banjo-Kazooie	**99,99**
Banjo-Kazooie Spieleberater	24,80
Blast Corps	129,99
Buck Bumbie *	139,99
Bust A Move 2	99,99
Chameleon Twist	139,99
Chopper Attack *	139,99
Clay Fighters 63 1/3	99,99
Cruis'n USA	99,99
Cruis'n World	99,99
Dark Rift	99,99
Diddy Kong Racing	99,99
Duke Rider 64 *	**139,99**
Extreme G	89,99
F1 Pole Position	AKTION! 59,99
Fighters Destiny	139,99
Forsaken	119,99
Frankreich '98 – Die Fußball-WM	119,99
Goemon – Mystical Ninja	149,99
GT Racing	129,99
Hexen 64	149,99
Holy Magic Century *	149,99
Int. Superstar Soccer 64	99,99
Lamborghini	149,99
Lylat Wars	99,99
Madden Football 99 *	**119,99**
Mike Piazza's Strike Zone *	139,99
Mischief Makers	99,99
Multi Racing Championship	139,99
Nagano Winter Olympics '98	139,99
Nascar '99 *	119,99
NBA Courtside	99,99
NBA Hangtime	149,99
NBA Pro '98	139,99
NFL Quarterback Club '99 *	99,99
NHL Breakaway '98	99,99
Off Road Challenge *	139,99
Pilot Wings 64	129,99
Rampage World Tour *	139,00
Robotron 64 *	139,99
San Francisco Rush	149,99
SCARS *	**139,99**
Shadows of the Empire	149,99
Snowboard Kids	99,99
Super Mario 64	99,99
Super Mario Spieleberater	24,80
Super Mario Kart 64	99,99
Tetrisphere	99,99
Top Gear Rally	149,99
Turok	89,99
Virtual Chess 64	129,99
Wayne Gretzky Hockey '98 3D *	139,99
WCW vs. NWO	149,99
Wetrix	109,99
Yoshi's Story	99,99
Yoshi's Story Spieleberater	24,80

Nintendo 64 – Zubehör

Nintendo 64-Grundgerät incl. Control Pad	299,00
Control Pad (div. Farben)	ab 39,99
Game Buster	109,99
Import-Adapter	49,99
Import-Adapter programmierbar	79,99
Lenkrad LX4 incl. Pedale und Rumble-Pak	**129,99**
Memory Card 1 MEG	29,99
Memory Card 4 MEG	69,99
Original Nintendo Antennenkabel	49,99
Original Nintendo Control Pad (div. Farben)	59,99
Original Nintendo Controller Pak (Mem.Card)	39,99
Original Nintendo Rumble Pak	39,99
S-Video-Kabel	29,99
Ultraracer SV-384	79,99
X-Tender (Verlängerungskabel für Control Pad)	19,99

Brandaktuell!

Gex 2
Nintendo 64 *
99,–

Iggy's Recking Balls
Nintendo 64 *
99,–

Unser Tip des Monats:

F1 World Grand Prix

Wir präsentieren das derzeit wohl beste Formel 1-Rennspiel für's Nintendo 64.
Nintendo 64 *
99,–

Muß man haben!

Biofreaks
Nintendo 64 *
139,–

1080° Snowboarding
Nintendo 64 *
99,–

Zwei Tophits, die in keiner Sammlung fehlen dürfen:

WWF: Warzone
Nintendo 64 *
99,–

Mission Impossible
Nintendo 64 *
99,–

Weitere Highlights für Nintendo 64:

G.A.S.P.
Nintendo 64 *
149,–

Bomberman Hero
Nintendo 64 *
99,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Eberswalde** Eisenbahnstraße 82 Tel.: (03334) 28 80 28	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956

Berlin – Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Sport, 1-2 Spieler, Human

AIR BOARDER 64

Wer die Back to the Future-Kinofilme kennt, kann sich in etwa vorstellen, wie das Board in dem neuesten Human-Spiel genutzt wird.

Streckenweise ist die Grafik ja ganz nett, aber auch recht unscharf und nicht sonderlich schnell.

Sunset Island bietet die schönste Optik aller 5 Kurse.

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Ähnlich wie im Film geht es nämlich mit futuristischen Hoverboards über die abgefahrenen Kurse. Zu Beginn gibt es die Qual der Wahl. Aus 4 grundverschiedenen Personen und Boards könnt ihr eure Lieblinge wählen (4 weitere Hoverboardler kommen später dazu). Insgesamt gibt es 6 verschiedene Rennarten, darunter natürlich auch die Möglichkeit des freien Trainings. Besonders interessant sind dabei eine Stuntvariante, bei der ihr gekonnt spezielle Manöver ausführen müßt und der Modus für 2 Spieler mit geteiltem Bildschirm. Die Polygonoptik ist unspektakulär und gehört dazu noch nicht gerade zur schnellen Sorte. Kurzfristig - nach Zünden eines Turbos - kommt zwar etwas Geschwindigkeit auf, die meiste Zeit kriecht man aber förmlich über die Strecken. Clippingfehler passen in dieses schlechte Bild ebenso, wie der belanglose Sound, der absolut nervige Dudelmusik und spärliche Effekte bietet.

Marco Marzinkowski

BEWERTUNG

Titel:	Air Boarder 64
Genre:	Sport
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Levels:	6 Spielmodi
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Hersteller:	Human
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 66%
Sound: 59%
Dauerspaß: 63%
Gesamtwertung: 62%
IMPORT

Shoot 'em Up-Baukasten, 1 Spieler, Athena

DEZAEMON 3D

Ansprechende 3D-Shooter in der Art von Lylat Wars selbstgemacht? Mit dem Spielebaukasten Dezaemon 3D sollte dies kein Problem sein!

Die zwei mitgelieferten Shooter sind technisch sauber programmiert und auch spielerisch nicht zu verachten.

Ein umfangreiches Tutorial erleichtert den Einstieg dank optischer Demonstration. Die Sprachhürde ist aber dennoch nicht zu unterschätzen.

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Mittels eines speziellen Editors können zunächst die Gegner konstruiert und mit Texturen überlegt werden. Anschließend fertigt man Hintergründe, Explosionen etc. an und coloriert dies dann mit circa 30.000 Farben. Auch spezielle Angriffsmuster werden festgelegt und - dank der reinrassigen Polygontechnik - kann sogar ein freier Kamerawinkel definiert werden. Damit der Einstieg sich nicht allzu schwierig gestaltet, könnt ihr auf zahlreiche vorgefertigte Objekte zurückgreifen. In Sachen Sound sind viele, überzeugende Samples abrufbar. Um Nachwuchs-Programmierern die Fähigkeiten von Dezaemon 3D aufzuzeigen, sind sogar 2 kleine Shooter mit im Lieferumfang. Ein neues Lylat Wars darf natürlich nicht erwartet werden, aber die Optik ist überraschend gut und verwöhnt sogar mit Transparenzeffekten. Eine feine Sache, wenn euch die Sprachbarriere nicht stört und ihr viel Geduld mitbringt.

Marco Marzinkowski

BEWERTUNG

Titel:	Dezaemon 3D
Genre:	Utility
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Levels:	entfällt
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Hersteller:	Athena
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Hoch

Grafik: 71%
Sound: 74%
Dauerspaß: 80%
Gesamtwertung: 79%
IMPORT

Sportspiel, 1-2 Spieler, GT Interactive

STRIKE ZONE

Trotz vielseitiger Aktionsmöglichkeiten bleibt der Spielspaß in Strike Zone etwas auf der Strecke. Hier setzten die Programmierer entschieden zu viel Ballgefühl voraus!

Die Darstellung der Akteure wirkt oft etwas farblos und verwaschen.

Ohne jegliche Zielhilfe wird das Pitching und Batting zum schwer erlernbaren Glücksspiel.

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Zwar bietet Strike Zone nahezu dieselben Optionen, einen Charaktereditor, sowie entsprechende Trade-Funktionen wie die Titel von Acclaim oder Nintendo, doch erkennt man bereits hier, daß das Ganze optisch weit weniger pompös und detailliert vonstatten geht. Dementsprechend erwarten uns auch auf dem Playground keine grafischen Offenbarungen. Das Hauptaugenmerk wurde vor allem auf das Pitching gelegt, wo man dem Ball durch eine kombinierte Verwendung der Richtungstasten wie auch des Analog-Sticks den richtigen Drive verleiht. So kommt es dann auch vor, daß der Pitcher mit einem Kopfschütteln die von dir gewünschte Vorgabe ablehnt. Leider fehlt sowohl beim Werfen als auch beim Schlagen des Balles jegliche Orientierungshilfe, wie man sie als Fadenkreuz aus den anderen Baseballversionen kennt. So bildet Mike Piazza´s Strike Zone eben auch nur das Schlußlicht der bisher bekannten Baseball-Simulationen.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

Titel:	Strike Zone
Genre:	Baseball
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	29 MLB-Teams
Save Game:	Contr. Pak (123 Seiten)
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Hersteller:	GT Interactive
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik: 74%
Sound: 70%
Dauerspaß: 64%

Gesamtwertung: 68%

Golfspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

WAIALAE COUNTRY CLUB

Als eine der letzten Nischen wird nun auch das Golfspiel-Genre mit einem Vertreter bedacht. Ob sich die lange Wartezeit gelohnt hat, fanden wir auf dem Grün heraus.

Wem die Bilder in diesem Test irgendwie bekannt vorkommen, kann geholfen werden. Tatsächlich ist nämlich Waialae Country Club nichts anderes als die PAL-Version von Augusta Masters ´98, bei dem nur das in Georgia gelegene Golfmekka gegen ein 18 Loch-Kurs aus Honolulu, Hawaii ausgetauscht wurde. Ansonsten blieb im Prinzip fast alles gleich. Die 3D-Darstellung ist etwas flüssiger geworden, die Spielbarkeit und das Flugverhalten haben sich nur unmerklich gebessert und die übersichtliche Präsentation ist nicht übertrieben modern, auch wenn sie mit hochauflösenden Grafiken in Szene gesetzt wurde. Der Hauptkritikpunkt ist und bleibt jedoch der geringe Umfang: Mit gerade mal einem Kurs wird es auf Dauer langweilig. Golf-Freaks dürfen dennoch zugreifen.

Hans Ippisch

Der Waialae Country Club liegt übrigens auf Hawaii.

Das Spiel ist zwar grafisch akzeptabel und einigermaßen gut spielbar, allerdings hat es einen zu geringen Umfang.

BEWERTUNG

Titel:	Waialae Country Club
Genre:	Golfspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	1 Kurs (18 Löcher)
Preis:	ca. DM 99,95
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	T&E Soft
Release:	August

Grafik: 57%
Sound: 47%
Dauerspaß: 59%

Gesamtwertung: 58%

Beat'em Up, 1-2 Spieler, Banpresto

SUPER ROBOT SPIRITS

Mit heldenhaften Charakteren im typisch japanischen Anime Stil und verwandlungsfähigen Robotergiganten versucht Banpresto zu martialischen Zweikämpfen herauszufordern.

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Besonders effektive Moves werden in einer filmartigen Sequenz dargestellt.

Die Flugfähigkeit der Roboter ist witzig, aber spielerisch belanglos, denn auch in der Schwebe bleiben die Moves nahezu unverändert.

Sieben japanische Kämpfer stehen zu Beginn zur Auswahl, doch anstatt mit bloßen Fäusten aufeinander loszugehen, schlüpfen Sie in ihre monströsen mechanischen Kampfanzüge, die neben den üblichen Tritt- und Schlagmöglichkeiten auch noch eine Reihe anderer wirkungsvoller Funktionen haben. Diese Special Moves ermöglichen es dann beispielsweise, seinen Gegner mit einer Raygun zu rüsten oder mit Hilfe von einem versteckten Schwert zu durchbohren. Mit der R- oder L-Taste heben die Kolosse dann gar vom Boden ab, um ihre Auseinandersetzung in luftiger Höhe fortzuführen. Weshalb Super Robot Spirits dennoch nicht zum Überflieger avanciert, liegt vor allem an den groben, nicht ansprechenden Animationen der Kämpfer, wie auch an der insgesamt recht träge wirkenden Padsteuerung. In diesem Beat'em Up findet kaum ein intelligenter Schlagabtausch statt, vielmehr sind die Handlungsmöglichkeiten außerhalb der Spezialattacken recht beschränkt.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

Titel:	Super Robot Spirits
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	7+3 Charaktere
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Hersteller:	Banpresto
BRD Release:	nicht geplant
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Mittel

IMPORT

Grafik: 48%
Sound: 45%
Dauerspaß: 42%
Gesamtwertung: 45%

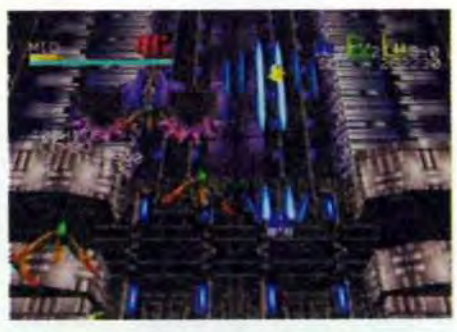
Shoot 'em Up, 1 Spieler, Hudson

STAR SOLDIER

Nur echte Videospieleveteranen können sich noch an den Ballerklassiker Star Soldier erinnern, der 1986 auf dem SNES erschien. Wir testeten den N64-Nachfolger!

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Der rasante Flug über die Planetenoberfläche sieht grafisch noch am besten aus.



Ein Mangel an großen End- und Zwischengegnern herrscht in Star Soldier sicherlich nicht.

Es gab mal eine Zeit, da beherrschten Shoot 'em Up-Games wie R-Type, Terra Cresta oder Xevious die Spielewelt. In Erinnerung an diese längst vergangenen Tage präsentierte Hudson kürzlich ein technisch aufgepepptes Sequel zum SNES-Hit Star Soldier. Der Spieler darf mit einem von drei Schiffen in insgesamt sieben vertikal scrollenden Missionen, die über dem Meer, im Weltraum und auf einer Planetenoberfläche spielen, sämtliche herumfliegende Gegner mit einer großen Portion an aufstockbaren Waffensystemen vernichten. Die Besonderheiten dieses Spiels liegen zum einen in den durchaus akzeptablen 3D-Elementen (inklusive Richtungswechsel), den zahlreichen Endgegnern, die ebenfalls dreidimensional vorgestellt werden, und dem ungewöhnlichen Caravan-Mode, in dem man innerhalb einer bestimmten Zeit eine möglichst hohe Punktzahl erreichen muß. Für Shoot 'em Up-Fans ist dieses Spiel definitiv empfehlenswert.

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel:	Star Soldier: Vanishing Earth
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	7
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Hersteller:	Hudson
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik: 68%
Sound: 59%
Dauerspaß: 72%
Gesamtwertung: 70%

Rennspiel, 1-4 Spieler, Takara

CHORO Q64

Ein Mario Kart 64-ähnliches Rennspiel, bei dem bis zu 4 Spieler antreten dürfen und ein Editor zum Erstellen und Abspeichern eigener Strecken integriert ist? Das ist Choro Q64 von Takara!

Die 9 Strecken haben optisch durchaus einige hübsche Effekte zu bieten, wie beispielsweise die schwenkenden Scheinwerfer.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): NOVEMBER

Auf den ersten Blick erscheint es schon dreist, wie genau Takara von Mario Kart 64 abgekupfert hat, manche der Strecken könnten sowohl optisch als auch spielerisch direkt aus dem Nintendo 64-Klassiker stammen. Untersucht man das Spiel zu den populären japanischen Spielzeugautos jedoch genauer, dann fallen durchaus einige Pluspunkte auf, welche die nicht überragende Spielbarkeit aufwiegen. Beispielsweise bekommt man als Sieger eines Rennens immer Autoteile der Verlierer angeboten, wodurch man sein eigenes Wägelchen entsprechen verbessern kann. Klarer Höhepunkt von Choro Q64, das im November unter dem Namen Penny Racers in Deutschland erscheinen wird, ist der eingebaute Streckeneditor, mittels dem man durchaus komplexe Pisten selbst zusammenbasteln kann. Daß man die Eigenkonstruktionen auf der Speicherkarte

Mit diesem Editor kann man Strecken zusammenbasteln.

sichern kann, ist selbstverständl. Uns hat´s Spaß gemacht!

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel:	Choro Q64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	9 Strecken
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung	Nein
Hersteller:	Takara
BRD Release:	November
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik: 68%
Sound: 46%
Dauerspaß: 52%
Gesamtwertung: **48%**

IMPORT

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

Monatliche MEISTER-SCHAFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!

N64 3D-Set
Konsole incl. Controler, Memory Card und Forsaken
399,00 DM

PSX 3D-Set
Konsole incl. Analog Controller, Original Controller und Forsaken
399,00 DM

E3-Messe-Video Atlanta '98 29,85

Extreme • Top 20 • Extreme

N64

1.	Banjo-Kazooie	84,85
2.	All Star Baseball 99	94,85
3.	Cruisn World	84,85
4.	Forsaken	104,85
5.	1080° Snowboarding EV	139,85
6.	GT 64	94,85
7.	Frankreich 98 - Die WM	109,85
8.	F-Zero X JP	159,95
9.	Mace: The Dark Age	104,95
10.	NBA Courtside - Kobe Bryant	84,85

N64

11.	Snowboard Kids	84,85
12.	Fighters Destiny	124,85
13.	Rampage World Tour	119,85
14.	Bio Freaks US	149,95
15.	Goemon 5 3D - Myst. Ninja	139,85
16.	Major League Baseball US	139,85
17.	Quest 64 US	149,85
18.	Blast Corps	99,85
19.	Yoshi Story	84,85
20.	Mischief Makers	79,85

Neuheiten

N64

1080° Snowboarding	84,85	Iggys Recking Balls	94,95
Bio Freaks	119,85	Jest	*
Chopper Attack	124,95	Mission:Imposible 64 US	149,85
F1 World Grand Prix 64	84,85	NFL Quaterback Club 99	94,95
Gex 2	119,95	Off Road Challenge	119,95
		Space Circus	*
		Wailalae Country Club - T. Golf C.	104,85
		WWF - Warzone	99,85

Hardware • Zubehör

N64

Emul. (GB Spiele)	99,85	Passport-Adapter	64,95	SV303 S. Pad 64	39,85
Gamebuster	99,95	Rumble Pack Orig.	34,85	SV304 Máko Pad 64	54,85
Gamekiller	69,85	Rumble Pack Shak.	44,85	SV362 3D Shark P.	69,85
Memory Card 256k	29,85	R. Pack Shock 1M	49,85	Joypad Verläng.	19,85
Memory Card 1M	49,85	R. Pack Shock. 1M	54,85	SV364 Arc. Shark	89,85
Memory Card 4M	64,85	R. Pack P383 Trem.	24,85	SV366 Flight F. Pro	139,85
Memory Card 5M	79,85	Joypad Easy 64 Fa.	44,85	Kabel RF-Modulator	44,85
Memory Card Orig.	34,85	Joypad Infra Rot	94,85	Kabel RF-Unit EE	34,85
		Joypad Original F.	54,85	Kabel RGB-Scart	39,85
		Joypad P307 Far.	44,85	MadCatz m. Rum.	139,85
		SV300 S. Pad 64 p.	44,85	Lenkrad V3 SV380	139,85

PlayStation · Zubehör ohne Ende · NINTENDO64 · MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE · SEGA

GAME BOY · Nintendo

Auszug aus unserem Sortiment

N64

Aero Gauge	139,85	F1 World G.P.64 US	159,95	NBA Pro 98	134,85
Aerofigh. Assault	134,85	Frankreich 98 - WM	109,85	NFL Quat. Club 98	89,95
Banjo-Kazooie	84,85	Fighters Destiny	124,85	Olympic Hockey 98	89,85
Bio Freaks US	149,95	Forsaken	104,85	Pilotwings 64	94,85
Blast Corps	99,85	F-Zero 64 JP	159,95	Snowboard Kids	84,85
Bomberman 64	84,85	Goemon 5 3D - My.	139,85	Star Wars - Sh. Em.	124,85
Bomberm. Hero JP	134,85	Int. S.S. Soccer 64	84,85	Super Mario 64	84,85
Cruisn World	84,85	Lamborghini 64	109,85	Super Mario Kart 64	84,85
Diddy Kong Racing	84,85	Lylat Wars	84,85	Turok - Dinos. H. EV	94,85
Dual Heroes	89,85	Mace:The Dark Age	104,95	Virtual Chess 64	109,85
F1 Pole Position	119,85	Madden 64	89,85	Wailalae C. Club US	139,95
		M. Racing Champ.	109,85	Wave Race 64	84,85
		Nag. W. Olymp. '98	139,85	Wetrix	104,85
		NBA Courtside - B.	84,85	Yoshis Story 64	84,85

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

N64

Extreme-G - Special	64,85	Turok - Dinosaur H.	64,95	Bust a Move 2	74,95
NHL Breakaway 98	64,95	Dual Heroes JP	69,85	Clayfighter 63 1/3	79,85
		NBA I.t. Zone 98 JP	69,85	Dark Rift	79,85
		W. G. Hockey 98 US	69,85	Mischief Makers	79,85
		W. Gret. Hockey	69,85	NBA Hang Time	79,85

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Ladenpreise variieren

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44

Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Telefon Händler: 0721-93357 22 - Telefax: 0721-93357 28

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: hsippisch@computec.de

IN EIGENER SACHE

Immer wieder erreichen uns anfragen, wieso wir nicht indizierte Spiele beziehungsweise deren Nachfolger vorstellen. Das Problem ist, daß aufgrund einer Neuregelung inhaltsgleiche Nachfolger als indiziert anzusehen sind, noch bevor sie den deutschen Markt erreichen. Würden wir darüber berichten, würde das Heft von den Grossisten erst gar nicht ausgeliefert oder gleich aus dem Handel genommen. Dies hat folglich nichts damit zu tun, daß wir Angst vor der BPjS haben, sondern das wir wollen, daß ihr die N-Zone auch künftig lesen könnt.

Die Redaktion

ISS98

Eure Zeitschrift ist wirklich sehr gut! Sie ist vor allem eigenständig wie zum Beispiel der Test der japanischen Version von International Superstar Soccer 98 zeigt. Alle anderen Zeitschriften haben das Spiel in den Himmel gelobt - ihr testet das Spiel kritisch und schreibt, daß FIFA 98 das Referenzprodukt bleibt und International Superstar Soccer 98 nur minimal besser als der Vorgänger ist. Dies trifft zu 100 Prozent zu, das ist ein kritischer Test.

N-ZONE Danke, daß du unseren Test bestätigen kannst. Tatsächlich haben wir uns die Aufgabe nicht leicht gemacht, aber wenn man objektiv an den Test herangeht, muß man einfach feststellen, daß sich ISS 98 vom Vorgänger noch weniger unterscheidet als Frankreich 98 von FIFA 98. Es bleibt nichts destotrotz ein hervorragendes Spiel, das man sich zulegen soll, wenn man ISS64 noch nicht hat.

1. Obwohl ihr euch N-ZONE nennt bin ich dafür, die Rubriken Game Boy und Super Nintendo aus dem Heft zu nehmen, ihr könntet diese Seiten für etwas anderes nutzen.

N-ZONE Wenn, dann nehmen wir nur die SNES-Rubrik aus dem Heft, da es speziell im Game Boy-Bereich eine Menge zu berichten gibt.

2. Wieso will Capcom bloß kein RE 64 entwickeln? Das wäre doch ein großer Schritt weg vom „Baby-Konsolen Image". Man könnte ja zugunsten der Speicherkapazität auf aufwendige Videos verzichten, grafisch könnte man das Spiel sogar noch einiges schneller machen.

N-ZONE Davon abgesehen, daß bereits Turok 2 oder Mission: Impossible das Kinderkonsolen-Vorurteil widerlegen, ist es nicht unbedingt Capcoms Aufgabe, das N64-Image zu ändern, dafür ist Nintendo zuständig. Aktuelle Erhebungen zeigen auch, daß die N64-Kundschaft einen höheren Altersdurchschnitt hat als zuvor. Daß nun Konami ihren in Deutschland indizierten Horror-Schocker nicht für das N64 umsetzt, hat sicherlich auch technische Gründe. Ohne Videosequenzen wäre das Spiel wohl nur halb so reizvoll.

2. Ist eine Metal Gear Solid-Version für das Nintendo 64 geplant?

N-ZONE Offiziell nicht, inoffiziell könnte man Ende 1999 durchaus damit rechnen.

Olivier Mentha

1080° -PAL-Version?

Als ich vor 1 Woche wie so oft in mein N64-Stammgeschäft ging, war ich ziemlich erfreut, als ich die PAL-Version von 1080 ° Snowboarding vorfand, da ich dachte, daß dieses Spiel erst im September erscheinen soll. Ich habe mir das Spiel auch gleich gekauft (allerdings für DM 160,-). Ich bin mir auch hunderprozentig sicher, daß es die deutsche Version ist, denn erstens steht PAL-Version drauf, und zweitens kann man die deutsche Sprache einstellen. Wie erklärt ihr euch, daß es die PAL-Version schon zu kaufen gibt?

N-ZONE Ein findiger Import-Händler hat wohl die PAL-Version aus Australien importiert (dort wird auch das PAL-Fernsehsystem genutzt). Daß es sich um keine deutsche Version handelt, die übrigens Ende September für DM 99,- zu haben sein wird, zeigt, daß die Anleitung nicht in Deutsch ist. Was die Jahreszeit angeht, ist dies auch ver-

Schickt Eure Briefe an:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
hsippisch@computec.de

ständlich: In Australien ist derzeit Winter.

2. Stimmt es, daß es bei Zelda einen 4 Spieler-Modus geben wird?

N-ZONE Wir wissen nichts davon. Ein derartiger Modus wäre bei einem Action-Adventure auch ziemlich merkwürdig. Bei Twelve Tales: Conker 64 wird es einen derartigen Modus geben.

Christopher Jodeit (ODB@gmx.net)

GLÜCKWUNSCH!

Ich finde es super, daß sie meinen Vorschlag angenommen und ein Rare-Special gemacht haben. Herzlichen Glückwunsch außerdem, daß N-Zone zum meistgekauften Nintendo-Fachmagazin wurde!

N-ZONE Was deinen Wunsch bezüglich eines Rare-Specials angeht, können wir dir verraten, daß er gerade zur rechten Zeit kam. Danke für die Glückwünsche!

1. Werden bei Turok 2 wie beim Vorgänger wieder die brutalen Szenen ausgeschnitten?

N-ZONE Derzeit geht man davon aus, daß die deutsche Version identisch sein wird. Die erste Version wurde übrigens nicht um die brutalen Szenen gekürzt, sondern es wurden einfach roboterähnliche Gegner eingebaut.

Patrick Becker

FORMEL 1

Ich bin schon seit der dritten Ausgabe von N-Zone ein großer Fan von Euch. Ich wollte Euch schon immer mal einen Lobesbrief schreiben, aber Ihr wisst ja bestimmt, wie das ist, dauernd kommt einem etwas dazwischen. Aber da mein Vater einen neuen Computer bekommen hat, der einen Internetanschluß hat, habe ich mir gedacht, euch einfach eine E-Mail zu schreiben. Soviel von mir, nun zu Euch und zur N-ZONE. „In eigener Sache" hattet ihr die Leser gefragt, ob sie lieber Gimmicks oder acht Seiten mehr wollen. Ich bin für die acht Seiten, da ich nicht so viel mit einem Gimmick anfangen kann, wie mit acht Seiten, die ich lesen kann.

N-ZONE Erwartungsgemäß haben die Leser zu diesem Thema wieder eine geteilte Meinung (ebenso wie zu Komplettlösungen). Viele finden Gimmicks wie Memory Card-Sticker, Bügelbilder oder Türhänger sehr witzig und gelungen, andere können nichts damit anfangen, obwohl sie keinen Pfennig dafür mehr bezahlen müssen. Wie wird nun die Reaktion auf den wirklich gelungen Konsolenaufkleber sein, den wir dieser Ausgabe beiheften? Bislang hieß es, daß solche Aufkleber auf dem N64 nicht möglich sind, was haltet ihr von unserem Entwurf?

Ihr solltet immer genau so viele „Cheats & Codes"-Seiten bringen wie in der Ausgabe 8/98. Das neue Design für das Spielelexikon gefällt mir ausgesprochen gut.

N-ZONE Leider gibt es nicht immer so viele interessante Cheats, daß man eine Doppelseite damit füllen kann.

Ich habe auch noch eine Veränderung vorzuschlagen. Da sehr viele (wie auch ich) nicht für die Erhaltung der SNES-Seite sind, könnte man doch das N-Zone-Zeugnis dorthin verlegen und dafür mehr Leserbriefe drucken. Startet doch bitte einmal eine Umfrage zu diesem Thema. Ich bin sicher, es sind noch mehr meiner Ansicht.

N-ZONE Diesen Vorschlag halte ich durchaus für sinnvoll, was halten die anderen Leser davon?

1. Wird bei F1 World Grand Prix während einer Kollision ein Rad oder ein Spoiler vom Fahrzeug wegbrechen?

N-ZONE Es wird Beschädigungen geben, mehr dazu erfährst du in unserem aktuellen Test!

2. Wann wird der Bond-Nachfolger erscheinen? Ist er für den deutschen Markt geplant?

N-ZONE Perfect Dark, das neue Projekt (nicht der Nachfolger!) der Bond-Macher wird 1999 erscheinen. Mehr Infos sind noch nicht bekannt.

3. Ist bei euch eine N-Zone-Helpline in Arbeit, von der man jede Menge Cheats & Codes bekommen kann?

N-ZONE Nein, da die Spielefirmen ohnehin einen derartigen Service anbieten und wir alle Cheats immer im Heft abdrucken.

Simon Kramer

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (WipeEOut 64)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Game Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten:_____
_____
Will ich demnächst kaufen:_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Turok 2-N64-Aufkleber (Umschlag)	___	❑	❑	❑
WipEout 64	___	❑	❑	❑
Turok 2	___	❑	❑	❑
WCW vs. NWO Revenge (S. 13)	___	❑	❑	❑
Mission: Impossible	___	❑	❑	❑
WWF Warzone	___	❑	❑	❑
Buck Bumble (S. 26)	___	❑	❑	❑
F1 World Grand Prix (S.28-29)	___	❑	❑	❑
ISS98 (S. 30)	___	❑	❑	❑
F-Zero X (S. 32-33)	___	❑	❑	❑
Turok 2-Starschnitt (S. 35-38)	___	❑	❑	❑
WipEout 64-Poster (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Chopper Attack (S. 44)	___	❑	❑	❑
Choro Q64	___	❑	❑	❑
Banjo-Kazooie-Lsg. (S. 54-63)	___	❑	❑	❑
Forsaken-Lsg. (S. 64-69)	___	❑	❑	❑
T&T-Sammelkarten (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 9/98)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 9 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

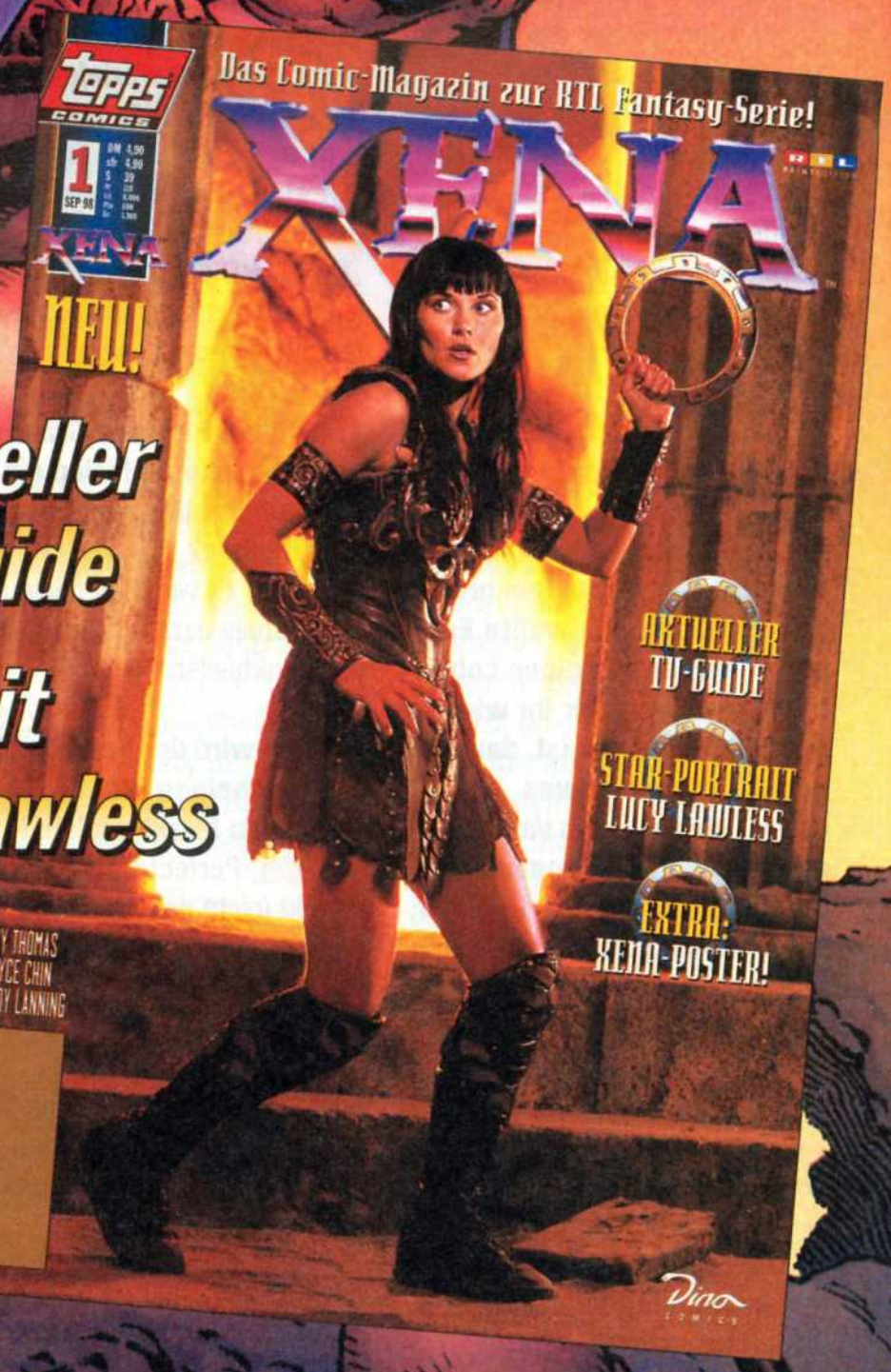
Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die sagenhaften Abenteuer der Krieger-Prinzessin!

XENA™

Der **Comic** zur RTL Fantasy-Kultserie!

NEU!
#1
Ab 19. August im Handel!



Aktueller TV-Guide

Portrait Lucy Lawless

topps COMICS

Jeden Monat neu · Nur DM 4,90!

Dino COMICS

XENA: WARRIOR PRINCESS is a trademark and copyright of Studios USA Television Distribution LLC. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved. Reprinted with the permission of The Topps Company, Inc., New York, N.Y., U.S.A.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Da liest man monatelang von Spielen und kann sie noch lange nicht spielen! Da greift man dann tief in den Geldbeutel und holt es sich vorab als Importversion. Doch das ist auch nicht das Wahre, denn japanische Versionen sind häufig nicht zu verstehen oder ohne teuren Adapter nicht spielbar. Allen, die es doch riskieren und nicht warten wollen, bis die eingedeutschten Spiele hierzulande erscheinen, helfen wir aber gerne schon vorab mit ein paar Übersetzungshilfen und Tricks für ausländische Spiele!

Michael Erlwein

F-ZERO X (JAP)

■ Wenn ihr während eines GP-Rennens die L-Taste drückt, könnt ihr ersehen, wie weit ihr hinter dem Führenden liegt bzw. wie weit ihr vor dem Zweitplazierten seid.
■ Wenn du den Jack-, Queen- und King-Cup im „Standard"-Modus gewinnst, erscheint der neue Joker-Cup
■ Wenn ihr die Jack-, Queen-, King- und Joker-Cups in allen drei Schwierigkeitsgraden gewonnen habt, könnt ihr danach das „Master"-Level spielen. Extrem schwierig!
■ Gewinnt man alle vier Cups im „Expert"-Schwierigkeitsgrad, gelangt man zu einem neuen – dem „X-Cup". Hier werden sechs neue Strecken zufällig generiert.
■ Nach der Fahrzeugauswahl drückst und hältst du die L-Taste, die R-Taste und alle vier C-Knöpfe. Dadurch schrumpfen deine Fahrzeuge.
■ Mit der folgenden Tastenkombination könnt ihr alle Cups freischalten (inklusive X-Cup, Joker-Cup). Dazu bekommt man noch 30 Fahrzeuge und den neuen Schwierigkeitsgrad „Master". L-Taste, Z, R-Taste, C oben, C unten, C links, C rechts, Start. Diesen Code gibt man bei der Modusauswahl ein und ein Signal sollte ertönen.

Kurze Übersetzung der Menüs:
Mode Select:
GP Race
Time Attack (hier kann noch ein Ghost zu oder abgeschalten werden)
Vs Battle
Death Race
Practice
Car Settings:
Gewicht in KG
Beschleunigung (Geschwindigkeit)
Karosserie
Boost
Haftung
Options:
Vs. Computer
Vs. Slot (Slot Machine-Modus)
Vs. Handicap
Sound (Mono/Stereo)
Rekorde löschen
Retire Menü:
Neuer Versuch
Einstellungen
Maschine wechseln
Strecke wechseln
Beenden

JEOPARDY 64 (US)

Mehr Geld gibt es bei diesem Quizspiel, wenn man nach einer richtigen Antwort folgendes drückt: L-Taste, R-Taste, L-Taste, L-Taste, L-Taste, R-Taste, R-Taste, C unten, C oben.

MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE (US)

Vor jedem Cheat drückst du im Screen, in dem es „Today's Game" heißt, die L-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste:
■ Mit C rechts, A, Z, C oben, L-Taste, R-Taste, Z kann man den Himmel verändern.
■ R-Taste, A, Z, B, A, L-Taste, L-Taste für Aluminium Schläger.
■ R-Taste, unten, B, A, für rote Schläger, B, L-Taste, B, A für blaue Schläger.
■ C rechts, A, Z, B, A, L-Taste, L-Taste für den Crazy Ball-Modus.
■ C rechts, A, Z, C oben, R-Taste, B für Crazy Pitch-Modus.
■ Steuerkreuz rechts, A, C oben, L-Taste, A für das Devil's Thumb-Stadion.
■ L-Taste, A, unten, R-Taste für einfache Homeruns.
■ L-Taste, A, Z, R-Taste, B, A, L-Taste, L-Taste für ein schnelles Spiel. L-Taste, L-Taste, B, A, L-Taste, L-Taste für ein langsames Spiel.
■ Oben, R-Taste, A, L-Taste für wenig Schwerkraft, oben, unten, L-Taste, oben, R-Taste für höhere Schwerkraft.

OFF ROAD CHALLENGE (US)

Neue Strecken
Den „El Cajon"-Kurs bekommst du, wenn du oben gedrückt hältst und dazu die L- und die R-Taste gleichzeitig drückst. Ein Sound sollte ertönen. Nun mußt du den „El Paso"-Kurs wählen, Z gedrückt halten und den Gas-Button betätigen.
Den „Flagstaff"-Kurs holt man sich folgendermaßen: links halten und die L-Taste dazu drücken. Wieder ertönt der Sound. Nun wählst du „Mojave" an, hältst Z gedrückt und betätigst den Gas-Button.
Den „Guadalupe"-Kurs holt man so: unten drücken und dazu die R-Taste. Nun „Vegas" anwählen, Z halten und den Gas-Knopf betätigen.

SUPER ROBOT SPIRITS (JAP)

Als Devil Gundam spielen
Du mußt den Story-Modus mit allen Charakteren durchspielen. Dann nimmst du „Master Gundam" im 64-Modus und besiegst „Devil Gundam" mit ihm. Nun kannst du ihn auch auswählen.
Als Judecca spielen
Dies ist kein Witz: du darfst das Gerät (mit dem Spiel natürlich) 300 Stunden lang nicht ausmachen; dann kannst du „Judecca" ebenfalls anwählen.

Teil 2

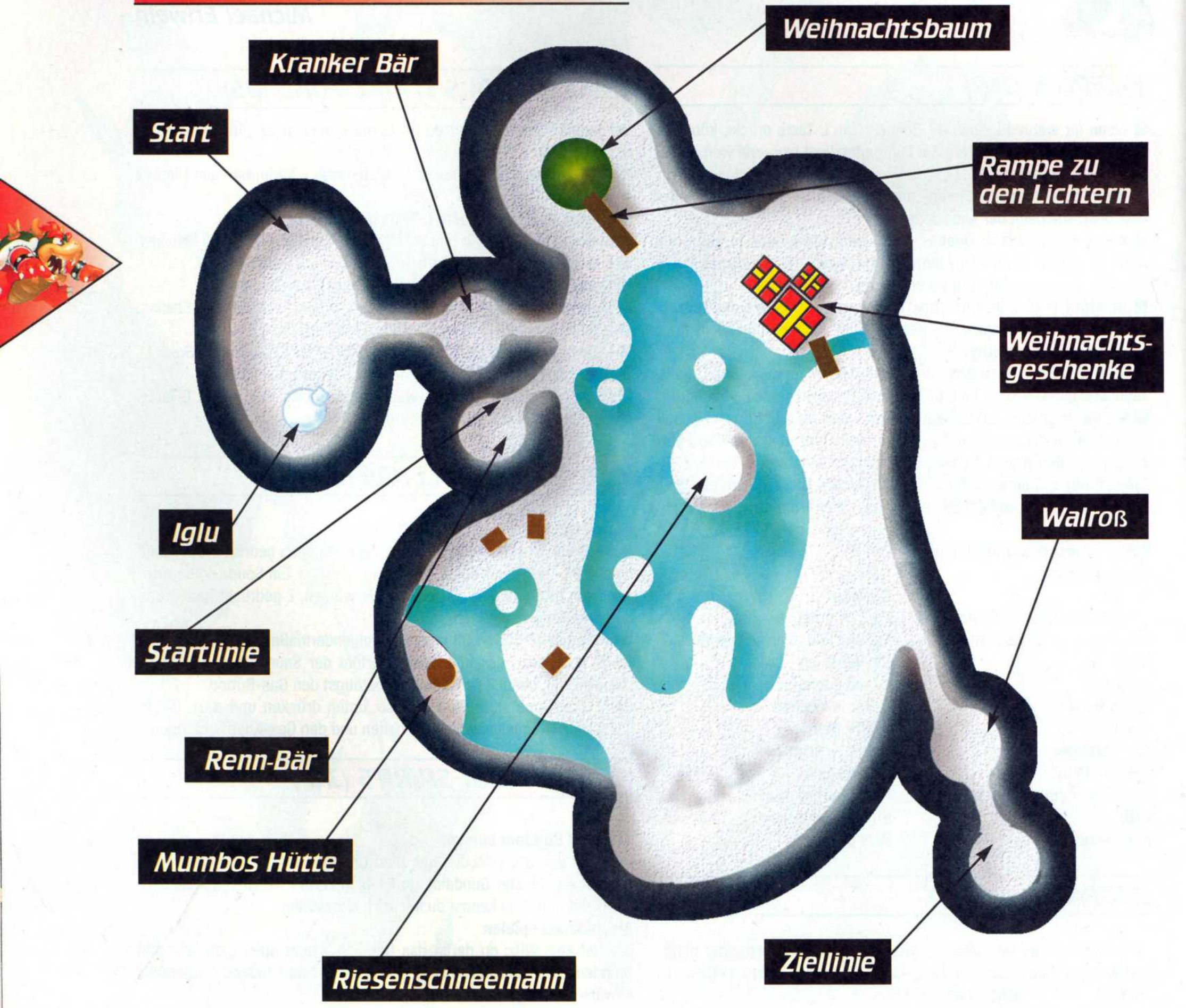
BANJO KAZOOIE

Das Spiel ist groß, wirklich groß – so groß, daß wir für euch extra komplette Karten gemacht haben, die euch helfen sollen. Auf jeder Karte könnt ihr sehen, wohin ihr gehen und mit wem ihr reden müßt – so könnt ihr alle Items für eure Sammlung bekommen und das Spiel zu 100 % durchspielen.

Entschuldigung...

Letzten Monat haben wir in dieser Komplettlösung das siebte Puzzlestück vergessen, welches ihr im Treasure Trove Cove-Level findet. Teil 7 liegt also am Fuße der drei Treppen. Folge hier dem Weg, springe über die Spalten hinweg und nimm die Eier mit. Am Ende des Weges findest du dann das entsprechende Stück.

Level 5: Freezeey Peak



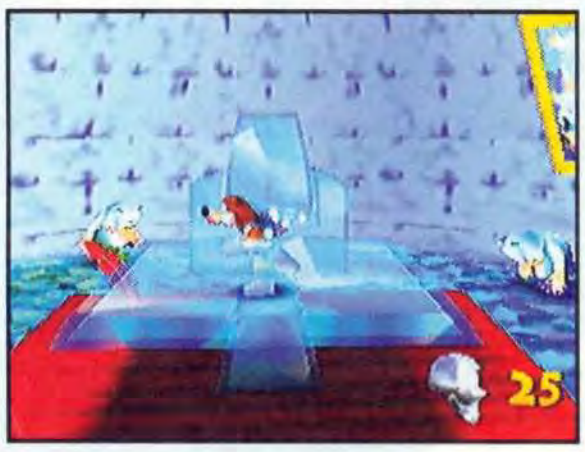
Extra Moves

Genauso wie beim BubbleGloop Sumpf wirst

du auch hier nur einen neuen Move in Level 5 finden. Der Maulwurfshügel befindet sich hinter dem großen Stapel Geschenke mit der fliegenden Scheibe darüber. Mit diesem neuen Move kannst du jeden unerwarteten Gegner mit einer Sprung-Bombe angreifen. du mußt aber die richtige Richtung haben, bevor du die Attacke starten kannst.

Alle fünf Jinjos finden

Der erste Jinjo befindet sich oben auf dem großen Stapel Geschenke, dort, wo du den Extra-Move für diese Welt gefunden hast. Der zweite Jinjo versteckt sich oben auf dem Schrank in Mumbos Hütte. Um dort hinzugelangen, mußt du von den Pfosten unten einen Backflip machen. Jinjo Nr. 3 findet man in der Nähe von Mumbos Hütte - suche nach dem Haus ganz in der Nähe und du wirst ihn dahinter finden können. Der vierte Jinjo befindet sich auf dem großen Besen des Schneemannes. Wozu du eine fliegende Scheibe benötigst. Der letzte Jinjo ist in der Walroß-Höhle. Zuvor mußt du aber Mumbo besuchen und dich in ein Mini-Walroß verwandeln. Bist du dann in der Höhle gewesen, mußt du wieder zu Mumbo, um dich zurückzuverwandeln. Dadurch kannst du dann den Sprung in Richtung Jinjo machen..



Die Mumbo Tokens finden

Der erste Token ist gleich am Start des Levels. Renne einfach in das Iglu und du findest ihn weiter hinten versteckt liegen. Token 2 liegt dann beim großen Weihnachtsbaum. Springe in den Topf an seinem Fuße und du bekommst dafür einen Token. Der dritte und der vierte Token liegen beim riesigen Schneemann. Jeweils einer liegt bei seinen beiden Füßen herum – schaue also auf beiden Seiten nach. Token 5 liegt in der Nähe des großen Geschenkestapels und Token 6 ist unter einem der Schneemänner, die dauernd Schneebälle werfen. Den letzten Token bekommst du automatisch, wenn du auf den kleinen Schlitten oben am Schal des Schneemannes springst.

Die Puzzle-Teile finden

Teil 1 findest du mit deiner neuen Sprungbomben-Technik. Besiege so alle Bällewerfenden Schneemänner – sind alle besiegt, so erscheint das Stück auf dem Hut des Riesenschneemannes. Um die kleineren Schneemänner zu besiegen, mußt du deinen Angriff genau auf ihre Hüte richten. Warte aber, bis du nahe genug bist, um dann anzugreifen.

Teil 2 findet man innerhalb der Pfeife beim großen Schneemann. Sei dabei aber vorsichtig, da du zuerst die enge Stelle der Pfeife hinabrennen mußt.

Teil 3 ist unterhalb von einem der Schneeballwerfer. Du findest einen Schalter, der ein Teil außerhalb des Levels erscheinen läßt. Dieses Stück kannst du noch nicht erreichen, denn dazu brauchst du erst die Fähigkeit zu rennen, die du in Gobi's Valley bekommen wirst. Du mußt außerdem noch die Spinnennetze mit den Eiern beschießen, damit du so die fliegende Scheibe erreichen kannst.

Teil 4 findest du, wenn du alle drei Knöpfe des Riesenschneemanns mit einer Sprungbombe angreifst.

Teil 5 bekommt man durch die Aufgabe beim Weihnachtsbaum, den Lichtern dabei zu helfen, den Baum zu erreichen. Dazu muß erst die Box geöffnet werden und dann mußt du ihnen einen Weg durch die Monster freimachen. Danach rennst du um den Baum herum und wirfst Eier auf den Schalter, um ihn zu aktivieren. Anschließend rennst du zur nächsten fliegenden Scheibe und fliegst durch den Stern oben am Baum dreimal hindurch.

Teil 6 findest du, wenn du auf den kleinen Schlitten oben auf dem Schneemann springst. Danach landest du auf dem kranken Eisbären und heilst ihn.

Teil 7 bekommst du, wenn du zum Iglu mit den drei Geschenken zurückgehst. Sie liegen alle in der Nähe von anderen Bonus-Items oder Puzzlestücken.

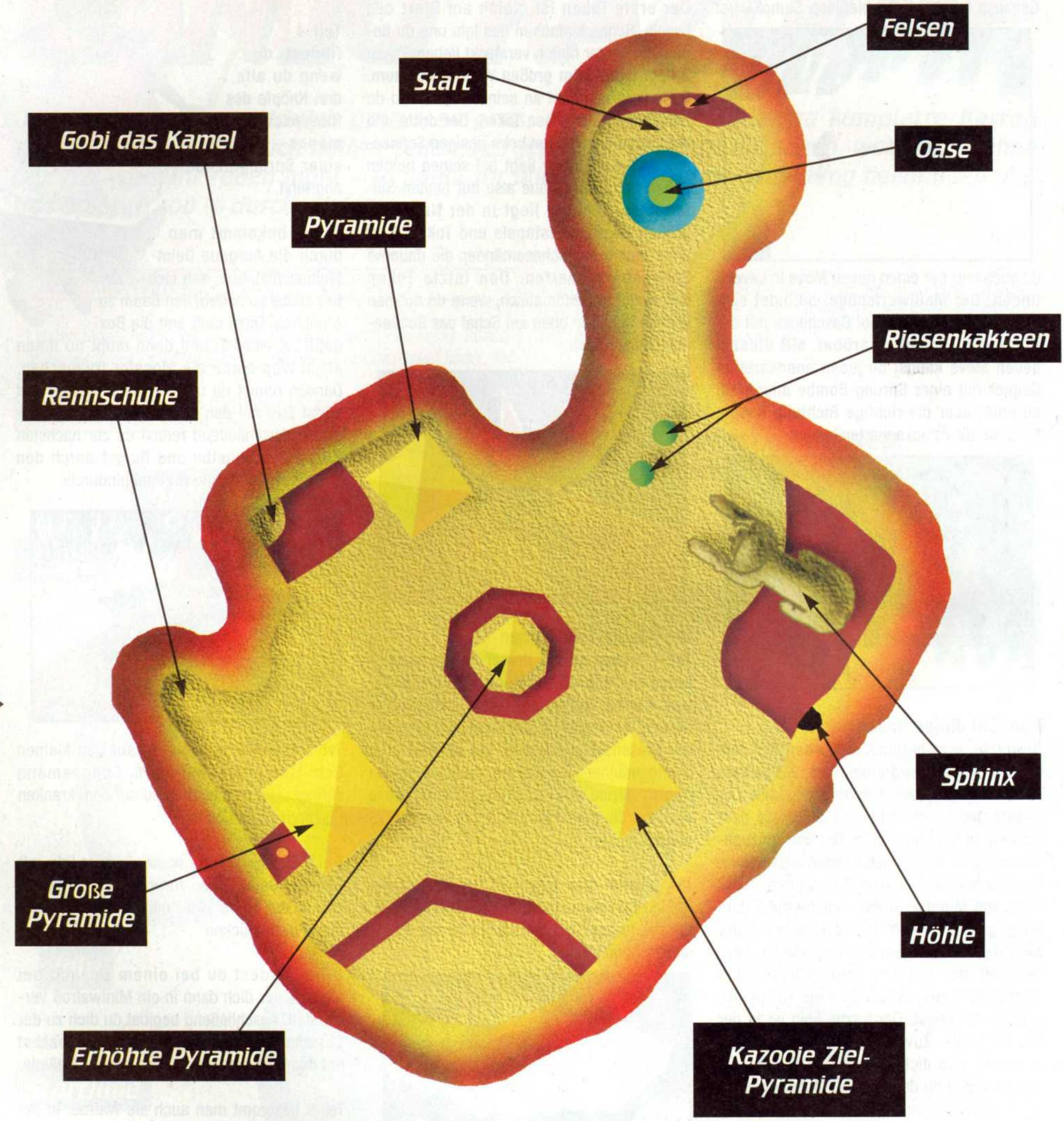
Teil 8 findest du bei einem Besuch bei Mumbo, der dich dann in ein Miniwalroß verwandelt. Anschließend begibst du dich zu der Rutsche in der Nähe des Iglus und machst mit dem Eisbären ein Rennen bis zur Ziellinie.

Teil 9 bekommt man auch als Walroß. In der Nähe der Ziellinie findest du ein großes Walroß, welches dir einfach so ein Puzzlestück spendiert.

Teil 10 erhält man, wenn man alle fünf Jinjos gesammelt hat.

Teil 11 bekommt man, wenn man den Eisbären als Banjo und Kazooie in einem Rennen besiegt. Dazu hast du aber keine Chance, wenn du vorher nicht die Fähigkeit schnell zu rennen bekommen hast. Diese gibt es im nächsten Level und du mußt dann zurückkommen.

Level 6: Gobie's Valley



Extra Moves

Auch in diesem Level gibt es wieder nur einen neuen Move zu erlernen. Sobald du ihn hast, kannst du zum vorhergehenden Level zurück und die zwei Teile holen, die du verpaßt hast. Den Maulwurfshügel findest du am Ende des schmalen Steges auf der Rückseite der Pyramide (Kazooie Bild und das Ziel oben darüber).

Alle fünf Jinjos finden

Der erste Jinjo befindet sich am Start des Levels. Drehe dich einfach um und mache einen Doppelsprung, um an ihn zu gelangen. Der zweite Jinjo ist bei einer Geheimtüre hinter der kleinen Pyramide mit der flachen Spitze, ganz in der Nähe des fliegenden Teppichs, der dich zum Kamel bringt. Der dritte Jinjo befindet sich unten in der Grube, welche den Bereich um die versteckte Pyramide umgibt. Bevor du diesen Jinjo nimmst, mußt du die Grube erst fluten, indem du das 4 Puzzlestück besorgst. Der vierte Jinjo befindet sich in einem der Töpfe in der Grabkammer des Königs.

Bevor du da rankommst, muß du aber erst durch den Irrgarten rennen. Der letzte Jinjo ist in der Sphinx. Nachdem du den ersten Teppich angehoben hast, springst du zurück zur Türe und du wirst eine versteckte Plattform finden können.

Die Mumbo-Tokens finden

Den ersten Token bekommst du, wenn du das Ziel oberhalb der Pyramide, bei der du den neuen Move gelernt hast, mit einer Sprungattacke angreifst. Nun öffnet sich eine Türe und du kannst dort den Token finden. Der zweite Token liegt an der Oberfläche des Wassers in der großen Pyramide mit dem Spiralpfad drum herum. Wenn du diese Stelle wieder verläßt, bekommst du noch einen dritten Token. Wenn du dann das Wasser aus der Pyramide freigesetzt hast, schwimmst du die nun geflutete Stelle hinab und findest dort den vierten Token. Der fünfte Token ist am Ende der Nase der riesigen Sphinx zu finden. Um an ihn zu gelangen, mußt du einen deiner tollen Backflips machen. Token 6 bekommst du, wenn du Eier in die Mäuler der Hundeköpfe außerhalb des gefluteten Abschnittes (als du das vierte Puzzlestück geholt hast) wirfst. Dadurch erhebt sich auch eine neue Pyramide, die du erklimmen mußt, um den Token zu finden. Oben auf der Pyramide mit der flachen Spitze, dort wo du das Kamel befreit hast, findest du einen Schalter. Nachdem du diesen betätigt hast, bleiben noch 10 Sekunden um in die Pyramide zu gelangen, in der du Token 7 finden kannst. Token 8 findest du in der Grabkammer des Königs, in der du Puzzlestück 8 gefunden hast. Der Token liegt in einem der Töpfe. Token 9 ist in der riesigen Sphinx. Der letzte Token liegt im heißen Sand rechts von der Sphinx.

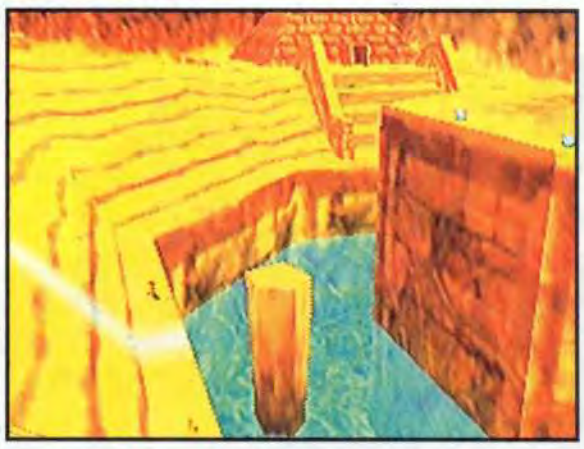
Die Puzzle-Teile finden

Teil 1 bekommst du, wenn du mit dem Kamel redest, welches am Stein festgebunden ist. Es erzählt dir, daß es Schatten braucht und bittet um Hilfe. Zerstöre einfach den Stein

und es ist frei. Dann bekommst du das erste Puzzlestück.

Teil 2 ist innerhalb der Pyramide mit dem Ziel und Kazooies Bild darüber. Mache eine Sprungattacke auf das Ziel und fliege in den Stab dahinter. Anschließend hast du ca. 15 Sekunden Zeit, um durch die Türe ganz unten zu kommen. Darin mußt du mehrere Eier von hinten in den rotierenden Topf schießen. Danach kannst du die Schlange hochklettern und deinen Preis holen.

Teil 3 sammelst du ein, wenn du die große



Hand auf der rechten Seite des Levels aufsuchst. Jedesmal wenn du nahe an die Hand herankommst, sinkt diese in den Sand ein. Also brauchst du wohl ein paar Rennschuhe, um schneller zu sein und so an das Puzzlestück kommen zu können.

Teil 4 ist in der großen Pyramide mit dem Pfad, der an der Seite spiralförmig hoch ver-

läuft. Ziehe die Rennschuhe an und renne über den Sternschalter runter. Dadurch öffnet sich oben eine Türe. Nun mußt du es innerhalb des Zeitlimits nach oben schaffen und gelangst so in die mit Wasser gefüllte Pyramide. Sobald du dann das Puzzlestück am Boden aufnimmst, öffnet sich eine Türe und das ganze Wasser strömt aus.

Teil 5 findest du in der kleinen Pyramide mit dem Schalter oben drauf, wo du das Kamel freigelassen hast. Benutze den Schalter und du hast 10 Sekunden, um in die Türe unten zu kommen. Dann mußt du alle Fließen am Boden benützen und so Symbolpaare freilegen. Wenn du alle innerhalb des Zeitlimits freilegen kannst, bekommst du dafür das Puzzleteil.

Teil 6 kann man beim Baum am Start dieser Welt bekommen. Bevor du diesem Baum aber was zu trinken geben kannst, muß du erst das Kamel auf der anderen Seite der Welt von seinem Stein befreien. Danach wirst du bemerken, daß sich das Kamel zum Baum hin bewegt hat. Redest du danach mit ihm, erzählt es dir, daß es kein Wasser für dich hat. Wenn du ihm dann in den Hintern „trittst", kommt vorne das Wasser direkt in den Baum heraus. Anschließend erscheint ein Puzzlestück oben auf dem Baum.

Teil 7 findet man, wenn man durch das Sechseck über der Hundestatue fliegt. Fliegt man durch den ersten Ring, so erscheint eine weitere Statue. Fliege durch alle fünf und das Puzzleteil wird erscheinen.

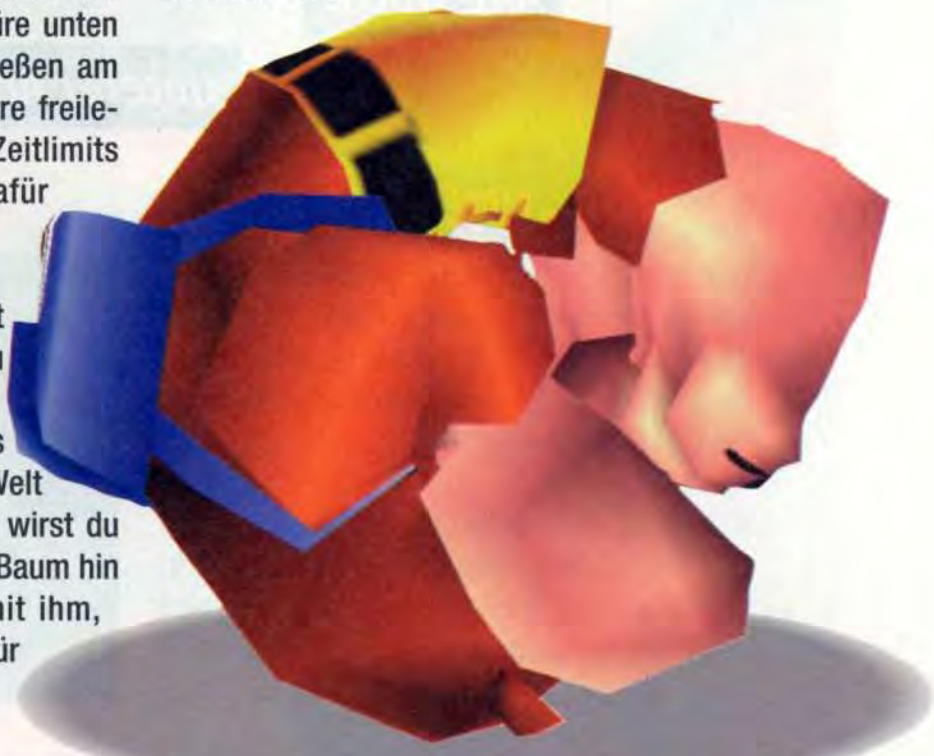
Teil 8 bekommst du, wenn du mit Eiern auf die Mäuler der Statuen um den nun gefluteten Abschnitt schießt. Schießt du auf alle

Mäuler, so setzt du eine versteckte Pyramide frei. Darin mußt du durch den Irrgarten innerhalb des Zeitlimits rennen. So gelangst du in die Grabkammer des Königs, in der du das Puzzlestück im Sarg findest.

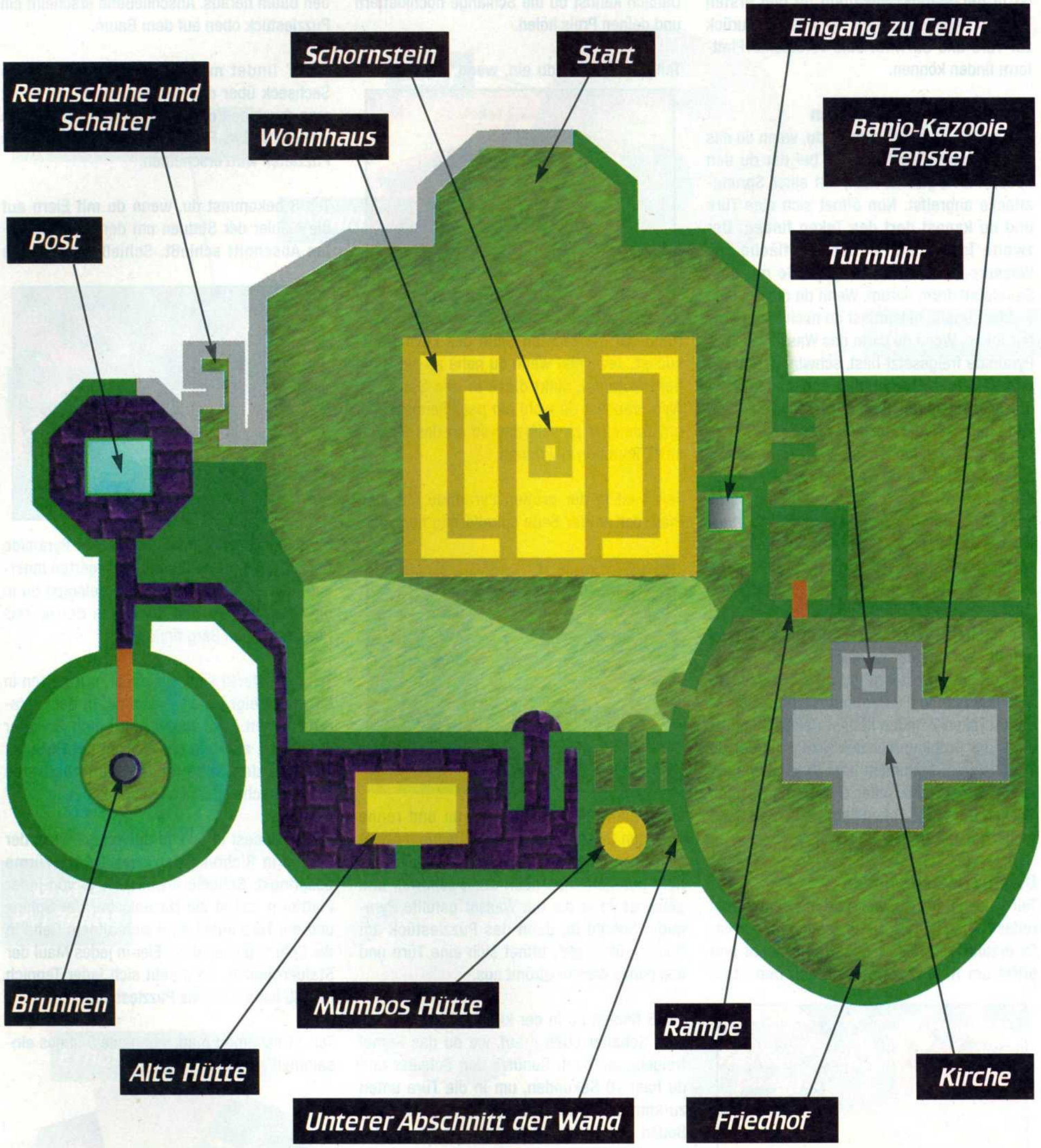
Teil 9 versteckt sich ebenfalls im Irrgarten in der neu freigelegten Pyramide. In der hinteren rechten Ecke findest du einen Schalter am Boden, auf dem das Gesicht der Hexe ist. Betätige den Schalter und außerhalb des Levels erscheint ein Puzzlestück.

Teil 10 findest du, wenn du von der Nase der Sphinx in Richtung der zwei Kaktus-Türme abspringst. Schieße jeweils ein Ei von jeder Plattform aus in die Nasenlöcher der Sphinx und die Türe unten wird sich öffnen. Gehe in die Sphinx und schieße Eier in jedes Maul der Statuen hinein. So erhebt sich jeder Teppich und du kannst an das Puzzlestück.

Teil 11 bekommt man, wenn alle 5 Jinjos eingesammelt sind.



Level 7: Mad Monster Mansion



Bevor du das Level betrittst, kannst du auf der linken Seite des Friedhofes eine Türe sehen, die du öffnen solltest. Doch halte dich nicht damit auf, sie zu betreten, denn du mußt nach einem Besuch bei Mumbo sowieso wieder hierher.

Alle fünf Jinjos finden

Den ersten Jinjo kann man auf der Rückseite des Hauses finden. Drehe dich am Start nach rechts, laufe außerhalb um das Haus herum und du findest auf der Rückseite eine grüne Türe am Boden. Gehe durch diese und breche alle Fässer mit blauen Eiern auf. So findest du den Jinjo. Der zweite Jinjo befindet sich im zweiten Stock des Hauses - Klettere über die Dachrinnen an der Seite des Hauses hoch. Um den dritten Jinjo zu finden, mußt du dich in Richtung des Hofes rechts vom Haupthaus, vom Startpunkt aus gesehen, begeben.

BOROS

Liebt euch

Den Jinjo siehst du auf einem langen Stab. Benutze das Sprungbrett, um dich quer über das Wasser zu ihm zu begeben. Der vierte Jinjo kann auf der anderen Seite des Irrgartens gefunden werden, wobei du hier aber recht schnell sein mußt, da einige Geister durch die Gegend patrouillieren. Den letzten Jinjo findest du, wenn du das Fenster zum Hauptschlafzimmer zerbrichst, welches sich

oben im Haus befindet. Im Raum mußt du nur auf das Bett schauen, wo du den Jinjo dann aufnehmen kannst.

Die Mumbo-Tokens finden

Den ersten Token findest du, wenn du direkt

durch die Türe gleich vor dir gehst - so kommst du in ein großes Speisezimmer. Der Token ist hinter dem Feuer am Ende des Raumes. Der zweite Token befindet sich im Keller in

einem der Fässer (wie schon beim ersten Jinjo) und der dritte Token kann gefunden werden, wenn man eines der Fenster im ersten Stock des Hauses zerbricht. Dazu mußt du eines der vier Rohre in den Ecken hochklettern, wo du den Token dann im Abfluß im Badezimmer findest. Den vierten

Token kannst du auf dem Dach der Kirche finden, wenn du einen der Grabsteine benutzt. Bist du auf dem Dach, laufe um den Kirchturm herum (mit Kazooie) – und du findest ihn auf der Rückseite. Den fünften Token findest du in der Kirche. Du mußt aber wirklich schnell rennen, um es vom Schalter aus mit den Rennschuhen bis zur Türe im Zeitlimit zu schaffen.

Bist du drinnen, so findest du den Token auf dem Hocker vor der Orgel. Ein sechster Token kann in den Dachbalken der Kirche gefunden werden. Den siebten Token bekommst du, wenn du durch das Fenster des Hauptschlafzimmers brichst. Dazu mußt du vom Dach oberhalb des Fensters herabfallen – so kommst du auf eine kleine Stelle, an der du stehen kannst.
Token Nr. 8 ist hinter einem der Grabsteine

in der Nähe der Kirche. Den neunten gibt es dann am Ende des Irrgartens in der Nähe des Bienenstockes. Um ihn zu erreichen, mußt du die Geister mit deiner goldenen Feder erledigen. Der zehnte Token liegt auf dem Dach der Hütte mit den Lichtstrahlen zwischen dem Hof mit dem Pool und dem

Friedhof. Token 11 liegt auch in der Nähe der Hütte. Schaue einfach hinter den Hecken nach und du wirst ihn finden. Einen zwölften Token gibt es im Irrgartenbereich mit der Rampe (als du Puzzlestück 9 geholt hast). Token 13 gibt es unten im Brunnen (dort wo du Puzzlestück 10 geholt hast).

Die Puzzle-Teile finden

Teil 1 ist ihm Keller hinten im Haus. Zerschlage die Kellertüren und gehe hinein, benutze dann deine Eier um die Fässer aufzubrechen.

Teil 2 gibt es auf dem Friedhof außerhalb der Kirche. Um dort hineinzukommen, mußt du durch das Metalltor am hinteren Ende des langen Grasstückes hindurch. Bist du drinnen, schieße jeweils ein Ei von hinten in jeden der kleinen Töpfe hinein und du bekommst ein Puzzlestück.

Teil 3 findest du hinter der Türe direkt vor dir.

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet: (nur Laden, kein Versand!)

dynatex

44135 Dortmund
Brückstr. 42-44

Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	

F1 WORLD GRAND PRIX (AUG) (N64) 89,95

CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO (INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG.)	59,95
GAME BUSTER	99,95
LENKRAD RACELEADER 32/64 (inkl. PEDALE) (FÜR PSX u. N64)	99,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMB. P. JOLT (INKL. MEM. 1 MEG)	39,95
HYPER PAK (RUMBLE P.+MEM. FKT.)	49,95
TREMOR PAK LX4	29,95
1080° SNOWBOARDING (SEPT)	89,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER(SEPT)	129,95
AEROFIGHTER ASSAULT	139,95
AERO GAUGE	149,95
AIR BOARDER 64 (SEPT)	119,95
ALL STAR BASEBALL '99	99,95
ALL STAR TENNIS '99 (SEPT)	139,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BIO FREAKS (SEPT)	129,95
BLAST CORPS	109,95
BOMBERMAN 64	89,95

SONDERANGEBOTE

MULTI RACING CHAMP.(N64) 89,95

N-Zone 5/98: 85%

BUST A MOVE 2 (N64) 69,95

N-Zone 6/97: 86%

TUROK (N64) 69,95 (GB) 39,95

N-Zone 5/98: 90%

FRANKREICH '98 (N64) 99,95

INT. SUPERSTAR SOCCER '98 (SEPT) (N64) 99,95

BOMBERMAN HERO (OKT)	89,95
BUCK BUMBLE (SEPT)	129,95
BUST A MOVE 2	69,95
CHOPPER ATTACK (SEPT)	99,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DARK RIFT	129,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EXTREME G.	69,95
F1 RACING SIMULATION 2(SEPT)	129,95

1080° SNOWB. (SEPT)(N64) 89,95

BOMBERMAN HERO (OKT)(N64) 89,95

IGGY'S RECK.BALLS (AUG)(N64) 99,95

MISSION IMPOSS. (SEPT) (N64) 99,95

F1 WORLD GRAND PRIX (AUG.)	89,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	129,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	99,95

FORSAKEN (N64) 119,95

GEX 3D (SEPT) (N64) 129,95

BUCK BUMBLE (SEPT)(N64) 129,95

SCARS (SEPT) (N64) 129,95

G.A.S.P. (AUG)	149,95
GEX 3D (SEPT)	129,95
GOEMON MYSTICAL NINJA	139,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	124,95
IGGY'S RECKING BALLS (AUG)	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 (SEPT)	99,95
LYLAT WARS(OHNE RUMBLE PAK)	89,95
MADDEN NFL '99 (OKT)	119,95
MARIO KART 64	89,95
MISCHIEF MAKERS	89,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT)	99,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,95
NASCAR '99 (OKT)	119,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA PRO 98	139,95

NFL QUARTERBACK CLUB '98	69,95
NFL QUARTERBACK CL. '99(AUG)	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	99,95
OFFROAD CHALLENGE (SEPT)	129,95

TUROK 2 (OKT) (N64) 99,95

OLYMPIC HOCKEY '98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
ROBOTRON 64	129,95
SCARS (SEPT)	129,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
STAR WARS - S.O.T.E.	129,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TETRISPHERE	89,95
TOP GEAR RALLY	139,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	69,95
TUROK 2 (OKT)	99,95

BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95

TWISTED EDGE SNOWBOARD(SEPT)	124,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95
WAIALAE C.C. TRUE GOLF(AUG)	119,95
WAVERACE 64	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WETRIX	109,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WWF WARZONE (AUG)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

WWF WARZONE (AUG)(N64) 99,95

F1 RACING SIM. 2 (SEPT)(N64) 129,95

TONIC TROUBLE (NOV)(N64) 129,95

BIO FREAKS (SEPT)(N64) 129,95

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

GameBoy

GAME BOY POCKET COL. ED. (VERSCH. FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, NEU: PINK)	109,-
BATTERY PACK - G. B.	9,95
LADEGERÄT - G.B.	19,95
CAMERA(VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	99,95
GAME BUSTER	69,95
ALADDIN - CLASSICS	49,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX + OBELIX - CL	44,95
BRAIN DRAIN	59,95
BUGS BUNNY (AUG)	44,95
BUST A MOVE 2	39,95
DONKEY K. LAND - CLASS.	44,95
DONKEY KONG LAND 3	64,95
DR. FRANKEN (AUG)	44,95
DUCK TALES - CLASSIC	44,95
GOEMON	59,95
GOZILLA (AUG)	59,95
HUGO (TEIL 1 ODER 2)	57,95
INT. SUPERSTAR SOC.	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MICKEY'S DANGEROUS CHASE - CLASSIC	44,95
MONOPOLY (SEPT)	59,95
OTTIFANTEN	59,95
POCKET BOMBERMAN	49,95
ROGER RABBIT(SEPT)	44,95
SCHIFFE VERSENKEN	59,95
SCHLÜMPFE 3	69,95
SPIROU	64,95
SUPER MARIO LAND-CL.	44,95
TAMAGOTCHI	59,95
TUROK	39,95
V-RALLY	64,95
WORLD CUP '98	59,95
WORMS	64,95
WWF WARZONE (AUG)	49,95

Super Nintendo

ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
FIFA '97 GOLD EDITION	69,95
FIFA 98	84,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LUCKY LUKE	119,95
LUFIA + SPIELEBERATER.	89,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST-CL.	74,95
NBA LIVE '97	69,95
SIM CITY - CLASSICS	69,95
SUP. BOMBERMAN 2 - CLASS (AUG)	74,95
SUP. METEORID-CLASSICS	74,95
TERRANIGMA + SPIELEBERATER	89,95
TETRIS 2	99,95
TIMON & PUMBAA'S	79,95
YOSHI'S ISLAND - CLASS.	79,95

LCD-TASCHENSPIELE

Unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines frankierten (DM 3,-) Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.

Space Beamer

Der Nr.1 Hit aus den USA ("Toy of the Year" 1997) jetzt auch in Deutschland!

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

Theo KRANZ VERSAND

Schnell, Schneller, THEO KRANZ VERSAND!

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*.

Nutzen Sie unseren besonderen VORBESTELL-SERVICE!

Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*.

Bestellannahme bis 20.00 Uhr.

* gilt nicht für Ausland

Händleranfragen erwünscht Fax: 0931/571602

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT.

0931/3545222 oder 0180/5211844

Internet: http://www.logon.de/kranz

Doch du weckst den Geist, der hier der Wächter ist, falls du diese Türe benutzt. Stattdessen kletterst du auf das Dach hinauf und springst dort in den großen Schornstein hinein. So gelangst du auch in den Raum mit dem Geist. Nur diesmal bist du natürlich hinter ihm und er wird so nicht aufgeweckt. Du kannst dich dann anschleichen und das Puzzlestück mitnehmen, ohne ihn zu wecken.

Teil 4 ist oben auf dem Glockenturm der Kirche. Auf der hinteren Seite des engen Simses findest du, wenn du um den Turm läufst, eine geheime Türe. Gehe hinein und benutzte dort das Shock-Pad, um nach oben zu kommen. Von hier aus steigst du bis nach oben in den Turm und bekommst so das Puzzlestück.

Teil 5 findest du, wenn du in die Kirche gehst. Dazu mußt du zum Schalter und den Rennschuhen gehen, welche sich gleich außerhalb des Hofes mit dem Pool befinden. Sobald du den Schalter gedrückt

hast, rennst du zu den Schuhen und dann so schnell wie möglich zur Kirchentüre. Dazu mußt du aber auch die direkteste Route nehmen. Springe also über jede Art Hindernisse hinweg, die dir in den Weg kommen können. Drinnen gehst du zur Orgel am Ende und redest mit der Hand. Wenn du dann alle Tasten benutzt, welche die Hand auch gedrückt hat, bekommst du das Puzzlestück.

Teil 6 findest du, wenn du oben von der Orgel zur fliegenden Scheibe springst und dann oben in die Dachbalken fliegst, findest du einen Schalter. Benutze diesen und ein Puzzlestück erscheint außerhalb des Levels. Um es zu kriegen, mußt du den Vorgang wiederholen, den du schon für das Stück außerhalb von Freezeey Peak angewandt hast. Diesmal mußt du aber eine Sprungattacke auf das Glasauge der Hexe ausführen.

Teil 7 bekommt man, wenn man alle fünf Jinjos hat.

Teil 8 erhält man in der kleinen Hütte. Rede mit dem Glas in der Mitte, springe dann darauf und bewege es mit den Controlstick herum. Buchstabiere nun das Wort „BanjoKazooie“ und du heimst einen Preis dafür ein. Die Hexenbilder solltest du dabei möglichst nicht berühren.

Teil 9 bekommst du, wenn du Mumbos Hütte besuchst, wo er dich in einen kleinen Kürbis verwandelt. Gehe anschließend zum Glockenturm zurück und laufe dort herum, wo du den Token und den geheimen Eingang gefunden hast.

Nun springst du in Richtung Irrgarten und zielst ein klein wenig nach links, wodurch du in einem kleinen Abschnitt mit einer Rampe landest , über die du nach oben aufs Dach kommst. Gehe zur Toilette (du mußt erst als Banjo das Fenster zerschlagen) und springe hinein - dann wirst du zum neunten Teil transportiert.

Teil 10 findest du über dem Pfad zwischen der alten Hütte und dem Hof mit dem Pool. Folge dem Pfad bis zum Brunnen und springe

als Kürbis in ihn hinein. Du findest das Puzzlestück im Eimer am Boden des Brunnens.

Teil 11 erreichst du auch nur als Kürbis. Gehe auf das Dach des ersten Stockes des Hauses – genauso wie vorher. Untersuche dann alle Dachrinnen, die du vorhin als Banjo zum Klettern benutzt hast - eine von ihnen hat ein schmales Loch ganz oben. Dadurch gelangst du ins Wasser und kannst so das letzte Puzzlestück finden.

Hast du alle Puzzlestücke, verläßt du das Level als Kürbis. Bist du draußen, gehst du durch das Tor hindurch, welches du zu Beginn des Levels umgehauen hast. Nun

bist du in der Lage, das Haus am Fuße des Berges zu betreten, wo du durch das kleine Loch in der Türe hineinkommst. Bist du drinnen, drückst du die Knöpfe und erhöhst so den Wasserstand im gefluteten Raum. Dadurch erreichst du den Eingang zur Rusty Bucket Bay.

Holt euch den letzten Teil der Lösung im nächsten Monat...

Fordern Sie noch heute unsere Mediadaten an!

COMPUTEC VERLAG

Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Tel.: 0911/28 72-140 (Herr Klopfer)
Fax: 0911/28 72-240

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

PC GAMES:

Das meistgekaufte PC-Spielemagazin. Wir zeigen Ihnen durch kompetente Tests die wirklichen Spiele-Hits. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips & Tricks, News, Previews und Exklusivreportagen. Als Extra: das CD-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD.

Für nur 9,90 DM!

MEMORY CARD

- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

MEMORY CARD PLUS

- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

JOY TECH GERMANY

JOLT PACK

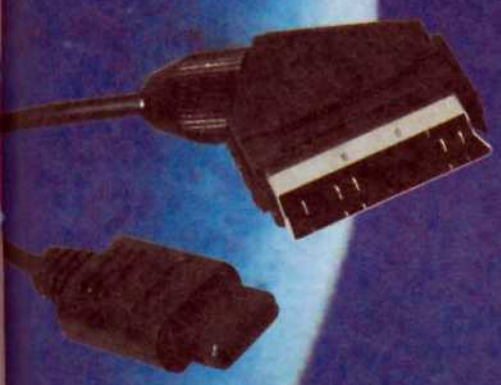
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

ADVANCED JOLT PACK

- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK

- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien



SCART-KABEL

- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

CONTROLLER PLUS 64

- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Erhältlich bei

Theo KRANZ VERSAND

Tel. 0931/3545219

und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exclusivertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Teil 2

FORSAKEN

Und wieder ein herzliches Willkommen zum zweiten Teil unseres Spieleberaters zu diesem außergewöhnlichen 3D Shoot'em Up. Diesen Monat zeigen wir euch den kompletten Weg durch die mittelschwere und die harte Route des Spieles. Dazu gibt es noch ein paar wichtige Tips, wie ihr die Endgegner, die ihr antreffen werdet, besiegen könnt.

Die mittelschwere Route

Hol dir die Kugel (Catch the Orb)

Deine erste Mission in der mittelschweren Route erfordert es von dir, daß du durch einen Stützpunkt der Feinde fliegst und ein religiöses Artefakt suchst, das als „Golden Orb of Matter" bekannt ist. Hier greifen dich jede Menge MDF-Lakeien an. Zudem hast du es noch mit vier Kopfgeldjägern auf ihren Bikes zu tun. Beginne, indem du einfach

schnell in den ersten Raum hineinfliegst. Fliege am Rand der zwei Säulen entlang, sammle den Bonus dort ein, dann unter den Metatank und erledige ihn von unten. Kurz bevor du ihn zerstört hast, solltest du etwas wegfliegen und ihn aus der Ferne erledigen, Damit du nicht durch die Explosion verletzt. Hier findest du auch ein kleines Loch in der Wand, durch das du zu einigen Extras kommst. Nachdem du den Metatank dann besiegt hast, fliegst du durch die Türe auf der hinteren Seite des Raumes, wo du Cerbero sehen wirst , wie er durch den Raum fliegt und den heiligen Gegenstand stiehlt. Zerstöre alle MDFs, die nun erscheinen und gehe dann hinter Cerbero her. Im nächsten Abschnitt findest du Septra herumfliegen.

Folge ihm nach und schieße ihm dabei in den Rücken - du mußt ihn nämlich erst besiegen, damit sich eine Türe öffnet. Dabei darfst du ihn aber nicht hinter dich gelangen lassen, da er dich sonst schnell erledigt. Ist er vernichtet, so nimmst du seine Waffen auf und fliegst durch die nun geöffnete Türe. Zerstöre alle angreifenden MDFs und suche

nach dem Schalter oben im Ventilationsschacht, womit man die kleine Türe öffnet. Gehe hindurch, zerstöre noch ein paar MDFs und drücke dann den Schalter, dort wo vorher das Geschütz war. Nimm das flache Artefakt mit und es öffnen sich zwei neue Bonus-Türen. Gehe durch die nächste Tür und du triffst Cerbero und einen weiteren

Jäger, HK-5. Wenn du nun durch die Tunnels fliegst, bis du genug Waffen hast, so verlierst du beide und sie werden sogar, nach einiger Zeit, selbst miteinander kämpfen. Wenn du eine Gasse findest, benutze das seitliche Gleiten, um hinter einer Deckung hervorzukommen, ein paar Mal zu schießen und anschließend wieder in Deckung zu gehen. Wenn du Cerbero zerstörst, kannst du das Artefakt nehmen. Gehe danach zum runden Raum, erledige die beiden Geschütztürme und fliege in einen kleinen Geheimraum, wo du den letzten Schalter findest. Hast du ihn betätigt, kehrst du zu dem Raum zurück, wo du das Artefakt zum ersten mal gesehen hast. Dort ist nun in einem der kleinen Räume ein neuer kleiner Tunnel. Nun triffst du auf Jo, den du erledigen mußt - danach gehst du zum Start des Levels zurück.

Alpha

Aplha ist im Vergleich zum letzten ein relativ leichtes Level. Alles was du tun mußt, ist durch die Untergrundtunnels zu fliegen, dort die MDFs zu finden und zu zerstören. Es sind nur 23 Feindeinheiten, die du finden mußt – also wird es nicht zu lange dauern.

Nur am Start könntest du hier ein Problem haben. Sobald das Level nämlich beginnt, schießen schon gleich einige Roboter auf dich. Fliege in dem Raum, in dem du beginnst, nach oben, und du wirst ein Power Up finden können. Nimm es auf und du wirst so dann leicht mit den Robotern fertig werden.

Maldroid

Die Maldroid-Mission erfordert von dir, daß du Maldroid, einen der wichtigsten MDF-Wächter, finden mußt. Hast du ihn dann schwer angeschlagen, so solltest du dir die Homing-Vorrichtung holen und dann ca. 1 Minute gegen massenhaft Gegner bestehen. Sobald du dieses Level begonnen hast, wirst du von drei Geschütztürmen angegriffen. Drehe dich um und fliege in den dunklen Tunnel, wo du ein Power Up finden kannst. Dann erscheinst du wieder in einem Loch in der Decke. Benutze also deine Seitenflug-Technik und vernichte die Türme. Danach nimmst du den Tunnel auf der Seite, wo du Türme waren und zerstörst alle MDFs im nächsten Raum, in dem Raum sind viele Tunnels, die dich alle zu Power Ups führen. Sind alle MDFs erledigt, so erscheint Maldroid. Bewege dich seitlich um ihn herum oder aus der Deckung heraus und zerstöre ihn. Wenn er auf dich zukommt, dann fliege hinter ihn, in den hinteren Teil des Raumes. Hier findest du einen Geheimtunnel mit vielen Bonus-Items und einem goldenen Power Pod. Hast du ihn, so kehrst du zu Maldroid zurück und ballerst solange auf ihn, bis das Signalfeuer aktiviert ist. Nun mußt du in den Raum zurück, wo der Tunnel zum goldenen Power Pod war (falls du nicht gerade darin bist) und nimmst das Signalfeuer auf. Jetzt ist es am sichersten, wenn du zum Start des Levels zurückkehrst und dort in einer Ecke auf alle angreifenden Gegner wartest und sie erledigst, bis das Level beendet ist.

Ship

Das Schiff ist fast so wie in der Alpha-Mission, nur befindest du dich diesmal auf einem riesigen Space-Transporter. Hier brauchst du auch die gleichen Taktiken, wie bei der zweiten Mission, nur gehst du diesmal alles ein wenig ruhiger an. Auch gibt es hier nicht sofort ein Power Up zu finden und du mußt dich auf seitliches Bewegen und gutes Schießen verlassen. In dieser Mission sind es immerhin 44 Feindeinheiten, die du überstehen mußt.

Power Down

Um Power Down zu schaffen, mußt du den Com-Navi Router lokalisieren und vernichten.

Am Start des Levels öffne die Türen auf beiden Seiten und du findest einen Power Pod und Munition. Dann geht es durch den kleinen Tunnel in der unteren Ecke des Raumes weiter. Erledige alle Feindeinheiten und folge dem Tunnel bis aus dem Wasser heraus. Oben im Turm findest du eine kleine Türe – schieße auf sie und sie wird sich öffnen. Drinnen siehst du einen Schalter an der Wand. Dies ist das Schloß zu der Türe in der Decke des ersten Raumes. Doch da ist auch ein Timer dran und du mußt schnell sein und schon gleich beim Schießen auf den Schalter zurückkehren. Auf dem Weg zurück solltest du dich auch nicht mit dem Kampf gegen irgendwelche Roboter aufhalten, sondern einfach an ihnen vorbei durch die Türen fliegen. Im nächsten Abschnitt fliegst du nach oben in den Raum und zerstörst dort alle Türme und Panzer. Auf beiden Seiten des Raumes sind Ausgänge, die in Räume mit Schaltern und Türen führen. Jeder Schalter öffnet die gegenüberliegende Tür. Durch die letzte hindurch siehst du einen dritten Schalter, der die Türe im Boden des ersten Raumes in diesem Abschnitt öffnet. Auf der anderen Seite der Türe im Boden findest du noch einen Timer-Schalter. Drücke ihn und eine Türe in der Decke des Raumes mit dem dritten Schalter wird sich öffnen. In diesem neuen Abschnitt fliegst du umher, bis alle Gegner erledigt sind und du in eine Sackgasse gelangst. Kurz vorher ist eine Türe, die in einen Raum mit einem Schalter führt. Drücke diesen Schalter und kehre zum Korridor zurück und finde den Timer-Schalter, er ist auf der gegenüberliegenden Seite der Stelle, an der du angekommen bist. Schieße auf den Schalter und kehre in den Abschnitt mit dem letzten Schalter zurück. Hier kannst du nun durch die nahegelegene Türe in den nächsten Abschnitt gelangen. Folge hier den Tunnels entlang durch die Räume und du kommst zu einem Schalter. Drücke ihn und kehre schnell zum Anfang dieses Abschnittes zurück und fliege durch die Türe in der Decke. Achte dabei auf die roten Stellen an der Decke, die dich nur verletzen, wenn du sie berührst. Nun bist du im letzten Abschnitt. Folge dem Korridor nach oben und drücke alle drei Schalter, so erscheinen viele herbeigerufene Wächter. Zerstöre sie alle und das Schild um den Com-Navi wird sich senken. Schieße dann nur noch auf den roten Punkt.

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

Neu- und Gebraucht-Spiele

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Nintendo 64:

Banjo-Kazooie	**D neu**	**88,00**
Blast Corps	D neu	89,90
Bomberman 64	D gebr.	49,90
Bust-A-Move 2	D neu	99,90
Cruis'n World	**D neu**	**89,90**
Dark Rift	D neu	59,90
Diddy Kong Racing	D gebr.	59,90
Dual Heroes	D neu	139,90
Extreme G	D gebr.	79,90
F1 Pole Position	D neu	109,90
FIFA 98	D neu	129,90
Fighters Destiny	D neu	129,90
Forsaken	D gebr.	99,90
GT 64 Championship Edition	D neu	119,90
Hexen	D gebr.	69,90
Madden Football 64	D neu	79,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Mischief Makers	D neu	89,00
	D gebr.	69,90
Multi Racing Championship	D gebr.	59,90
Mystical Ninja (Goemon)	D gebr.	99,90
Nagano Olympic Hockey	D neu	79,90
Nagano Winter Olympics	D neu	129,90
NBA Courtside	D neu	89,90
NFL Quarterback Club 98	D neu	79,90
	D gebr.	49,90

September-Angebot

Pilotwings	D gebr.	49,90
Star Wars (SOTE)	D gebr.	59,90
Super Mario 64	D gebr.	69,90
Tetrisphere	D gebr.	59,90
Top Gear Rally	D neu	99,90
Virtual Chess 64	D neu	119,90
Wave Race	D gebr.	49,90
Wayne Gretzky 3D Hockey	D gebr.	39,90
Yoshi's Story	D neu	89,90

Hardware/Zubehör

Nintendo 64 Konsole	neu	299,00
	gebr.	199,90
Pad	gebr.	29,90
Game Boy Emulator	neu	89,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK Games & Service

Versand
☎ 030/450 20 208
Fax 030/450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

Save the Drone

In dieser Mission mußt du der Drone folgen und sie auch verteidigen. Sie trägt eine Nuklear-Einheit, die sehr wichtig für dich ist. Doch es greifen sehr viele Gegner an und es sind auch viele Schalter zu drücken. Zu Beginn des Levels schießt du gleich auf die ersten paar Gegner und fliegst dann zum ersten Schalter, den du drückst. Weiter in den nächsten Abschnitt und den ganzen Weg durch den Tunnel hindurch, und dabei

alle Feinde erledigen, die du siehst. Anschließend gehst du zum Wahlschalter an der Wand und drückst ihn, an diesem Punkt solltest du vor der Drone sein. Mache auch den nächsten Raum von fliegenden Wächtern und Geschütztürmen frei, drücke aber nicht den dritten Schalter am Ende des Raumes. Warte, bis die Drone aufgeholt hat und erledige noch mehr erscheinende MDF-Roboter. Dann begibst du dich in den nächsten Raum und erledigst noch mehr Geschütztürme und Panzer. Den nächsten Schalter brauchst du nicht betätigen. Nun kannst du weiter in den

nächsten Raum, der sich als Tunnel mit vielen Geschütztürmen herausstellen wird. Diese mußt du alle zerstören. Wenn du diesen Raum das erste Mal betrittst, siehst du einen grünen Tunnel links und etwas höher einen braunen rechts. Gehe in den braunen Tunnel und betätige den Schalter dort am Boden. Hier sind einige Fans von dir, die dich angreifen – also mußt du eventuell dein Nitro einsetzen. Nun fliegst du, nachdem du den Schalter betätigt hast, zurück

zum grünen Tunnel und fliegst ihn entlang. Folge ihm rechts, links, rechts, links, rechts, rechts und drücke dort den Schalter. Danach kehre schnell zur Drone zurück, die sich ganz oben in dem ansteigenden Tunnel befindet. Ganz oben wird die Drone weiter in den Tunnel fliegen. Folge ihr und zerstöre jeglichen Widerstand. Dann betätige den Schalter an der Wand, so daß die Drone weiter kann. Im nächsten Raum erledigst du alle Geschütze und Roboter – laß die Drone beim Tunnel oben in diesem Raum. Nun kannst du die ganze folgende Sektion von Räumen „reinigen", bevor du zum Schalter zurückkehrst, bei dem du die Drone zurückgelassen hast. Wenn du anschließend den letzten Schalter erreicht hast, betätigst du ihn einfach und begibst dich in den letzten Raum – du hast das Level geschafft.

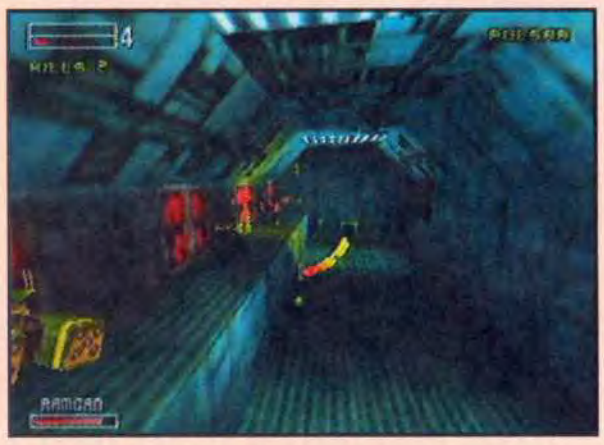
Battlebase

Mission 7 erfordert es von dir, den Power-Kristall zu lokalisieren, der die Quelle jeglicher Energie der Basis ist. Hast du ihn gefunden, so mußt du nur das Signalfeuer einsammeln und dich nach einer Minute absetzen. Am Start des Levels fliegst du in den großen Raum voller Geschütztürme und begibst dich dann zur hinteren Wand auf der linken Seite, wo du einen Power Pod findest. Erledige alle in diesem Raum und gehe durch eine der Türen auf den Seiten des Raumes. Jede Türe führt dich in einen Tunnel, der hinter deine Startstelle führt. Achte darauf, daß du alle 21 Feindroboter und Geschütze zerstörst, damit sich die Türe in der hinteren Wand des ersten Raumes öff-

net. Hast du die 21 Abschüsse, dann gehst du zu dieser Türe und durch in den letzten Raum. Von hier aus ist es nur noch nötig, alles Geschütztürme zu zerstören und das Signalfeuer einzusammeln. Hast du es, wartest du an der Stelle mit dem goldenen Power Pod und schießt von hier aus alles ab, was du siehst.

Ramquan

Gleich am Start solltest du alle Items im Raum einsammeln und nach unten in das Loch am Ende schauen. Es führt zu Ramquan. Schieße auf ihn von oben und nutze deine seitliche Ausweichtechnik. Hast du zu



wenig Munition, fliege in den Hauptraum und dort schnell in eine der schmalen Spalten in der Wand. Hier findest du immer viele Items, die dir helfen können. Danach kannst du in den Hauptraum zurück und Ramquan gegenübertreten. Er schießt mit Geschoßen, Lasern und Raketen auf dich. Den Raketen sollten man unbedingt ausweichen, da man durch einen Treffer alle Waffen verliert. Am besten bewegt man sich seitlich um Ramquan herum und verliert keine Zeit. Hast du ihn schwer geschwächt, so erscheint ein Signalfeuer. Schnappe es dir und bleibe dann außerhalb seiner Sichtweite. Hältst du nun noch eine Minute durch, so hast du das mittelschweren Level beendet.

Die harte Route

Defend the Power

Mission 1 der harten Route ist der letzten Mission der leichten Route sehr ähnlich. Vor allem die MDFs kommen in großer Stückzahl an, sei also zum Kampf bereit. Wo du in der letzten Mission der leichten Route vier Stellen gleichzeitig verteidigen mußtest, ist hier diesmal wenigstens nur eine zur selben Zeit zu sichern. Jeder der vier Reaktorkerne wird sich für 2 Minuten erhe-

ben, bevor er wieder in den Boden sinkt. Man kann sie aber nur ausgefahren angreifen, wodurch es wichtig ist, in dieser Zeit im Raum zu bleiben. Zu Beginn des Levels ist dein Raum der Hauptangriffspunkt für deine Gegner. Verlasse diesen Raum schnell durch den Tunnel hinter dir und du wirst einen Power Pod und Munition finden. Anschließend kannst du zum Start zurückkehren und den Reaktorkern verteidigen. Am besten bewegt man sich dazu seitlich um

die Kerne herum. So kann man jeden Angreifer erledigen und alle Roboter zerstören, die hinter einen kommen wollen.

Refinery

Dieses Level geht eigentlich recht geradeaus. Du mußt nur alle MDF-Einheiten vernichten, du wirst schon bald bemerken, daß es hier 50 gibt, um die du dich allle kümmern mußt. Dies sind aber Elite-

Truppen – also kannst du es dir nicht leisten, einfach rein zu rasen. Nimm dir lieber Zeit, schaue um Ecken und achte darauf, ob Geschosse ankommen. In diesem Falle ziehst du dich zurück und läßt den Gegner zu dir kommen. Dieses Level ist teilweise recht dunkel, also nutze am besten deinen Power Pod-Laser, um es heller zu machen. Auch die Gegner sind oft schwer zu sehen, darum hetze dich nicht zu sehr. Die Power Ups am Start kannst du einsammeln, indem du dich in eine Linie mit den beiden Strahlern bringst und dann seitlich nach unten in sie hineinfliegst. Geht aber leider auch nicht immer!

Sewers

Die dritte Mission ist wie schon das „Refinery"-Level ziemlich klar und geradeaus. Doch wenn du am Ende eine gute Levelstatistik haben willst, mußt du schnell durch dieses Level kommen. In diesem Level fliegen 42 Feindeinheiten umher, die dir das Leben schwer machen wollen.

CYBER SPACE
INTERACT
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet
64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
• Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
• Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
• Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsitzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale
unverbindl. Preisempf. DM 149,95

SV 393 A TREMOR PAK
Vibration unit
• Vibrations-Einheit mit
• Eingebauter Memory Card Slot
• Real Vibration
• Ultimative Realitätsnähe
• Intensität in zwei Stufen regelbar
• Stromsparmodus
unverbindl. Preisempf. DM 49,95

SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK
Mit dem GameBoy unterwegs
• Stabile gepolsterte Gürteltasche • Passend für GameBoy und Zubehör • Reißverschlüsse
• Sicherheitsschnallen • Modisches Design
unverbindl. Preisempf. DM 29,95

SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
• Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
• Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
• Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuertasten
• Tastenumbelegungsfunktion • LED Status Indikator
• Memory Card Slot
unverbindl. Preisempf. DM 79,95

INTERACT
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Du solltest aber so viele wie möglich innerhalb der vier Minuten erledigen, bevor dieses Level beendet ist. Sobald das Level beginnt, nimmst du dir das „Orbital"-Item mit und begibst dich durch den Ausgang in den ersten Abschnitt des Levels. Gehe hier nach rechts und den Tunnel

unten am Boden entlang, am Ende findest du dann einen Power Pod. Nimm ihn mit und erledige die ersten beiden Feindroboter. Gehe nun zur anderen Seite des Raumes und nimm den Ausgang der höher liegt. Hier findest du eine Titan und eine Transpuls-Waffe. Drehst du dich oben im Raum herum, so siehst du vor dir einen Korridor. Fliege ihn nach unten und du kannst mit dem Schießen beginnen! Nach vier Minuten endet dann diese Mission.

Stabilizers

Die vorletzte Mission erfordert es von dir, daß du den Tochok Reaktor davor bewahrst, zu schmelzen. Dazu mußt du alle fünf Stabilisierungs-Kristalle finden und sie einzeln zum

Reaktor bringen. Den Reaktor findest du ganz unten im Level – er ist also nicht schwer zu finden. Verläßt du den Startraum, so siehst du etwas Tunnelähnliches. Dies ist ein Glaspaneel – doch du kannst den Reaktor darunter sehen. Um an ihn zu kommen, mußt du durch die blauen Tunnels oben im Level fliegen und dann durch den braunen Tunnel nach unten zum Reaktor. Du weißt, daß du nahe dran bist, wenn sich der Tunnel rot färbt. Sobald du den Reaktor siehst, drehst du dich um und du wirst

einen Tunnel entdecken, der dich zu Bonus-Items führt. Jedes Mal wenn du einen Kristall zum Reaktor bringst, legst du eine neue Türe im Hauptabschnitt frei, die dich zum nächsten Kristall führt. Denke immer daran, daß hier Geschwindigkeit gefragt ist.

Babalas

Babalas ist das letzte Level und – wer hätte es gedacht – auch das schwerste. Du mußt hier alle Endgegner, die du bisher getroffen hast besiegen. Dazu bekommst du vor dem

Kampf gegen einen Gegner ein Beschreibung spendiert. Hier siehst du alle ihre Stärken und Schwächen – du mußt sie also einfach nur genau durchlesen. Der Kampf findet anschließend im jeweiligen Level des Endgegners statt – du solltest dich also mit der Gegend dort schon auskennen. Versuche dich zu erinnern, wo sich die Waffen befinden und achte auf kleine Unterschiede wie z. B. Schalter.

Cheats

Battle Modus aktivieren

Um die verschiedenen Battle-Modi zu aktivieren, musst du folgendes durchspielen. Für den Bronze Battle Modus: das Death to Invader-Level. Für den silbernen Battle Modus: das Ramquan Level. Und für den goldenen Battle-Modus das Babalas-Level.

Levelauswahl-Cheat

Die Levelauswahl erreichst du, wenn du die folgende Buttonsequenz beim „Press Start"-Screen eingibst: A, R-Taste, Z, oben beim Steuerkreuz, wieder oben, dann C oben, C unten, C unten. Hast du alles richtig gemacht, sollte eine Nachricht erscheinen.

Gore Modus

Um an den Gore-Modus zu kommen, gibst du beim „Press Start"-Screen folgende Sequenz ein: Z, unten am Steuerkreuz, C oben, C links, C links, C links, C links, C unten. Auch hier erscheint eine Nachricht, wenn alles richtig war.

Turbo Modus

Hier mußt du folgende Buttonsequenz beim „Press Start"-Screen eingeben. B, B, R-Taste, oben am Steuerkreuz, links am Steuerkreuz, unten am Steuerkreuz, C oben, C links. Wiederum sollte dann eine Nachricht erscheinen.

Drahtgitter Modus

Wieder zum „Press Start"-Screen und dann folgende Sequenz eingeben. L-Taste, L-Taste, R-Taste, Z, links am Steuerkreuz, rechts am Steuerkreuz, C oben, C rechts. Eine Nachricht wird erscheinen, wenn alles richtig eingegeben wurde.

Psychedelic Modus

Der Psychedelic Modus ist mit folgenden Buttons beim „Press Start"-Screen zu aktivieren. A, R-Taste, L-Taste, rechts am Steuerkreuz, unten am Steuerkreuz, C oben, C links, C unten. Wieder wird es eine Nachricht geben, wenn alles richtig war.

Schwierigkeitsstufe überspringen

Du kannst in einigen Levels von der mittleren zur schweren Route wechseln. Im „Catch the Orb"-Level nimmst du nicht das falsche Artefakt auf. Statt dessen besiegst du jeden inklusive dem dritten Kopfgeldjäger und nimmst danach das Artefakt auf. Anschließend kehrst du einfach zum Start des Levels zurück.

Im „Power Down"-Level gehst du in den Abschnitt, denn du betreten hast, nachdem du zwischen den beiden Räumen auf beiden Seiten des Hauptraumes die Schalter betätigt hast. In dem Abschnitt mit dem Irrgarten zerstörst du alle MDFs und suchst dann nach einer Türe in der Decke. Diese sollte nun offen sein und du kannst zur harten Route wechseln.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

D Bestell 0180 - 5 211 220
Fax 0180 - 5 211 240

A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

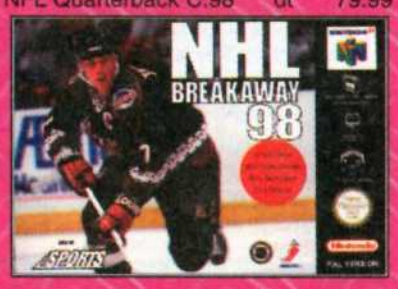
Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

NINTENDO 64

1080 Snowboarding	**dt** *	**89.00**
Acclaim Sport Soccer	**dt**	**149.00**
Aero Fighter Assault	dt	139.99
All Star Baseball 99	**dt**	**109.00**
Attack!	dt *	159.00
Banjo & Kazooie	**dt**	**94.00**
Bio Freaks	**dt** *	**134.00**
Blast Corps	dt	99.99
Bust a Move 2	**dt**	**79.99**
Centipede	dt	159.00
Chameleon Twist	dt	89.99
Cruis'n World	**dt**	**94.00**

Extreme G	**dt**	**79.99**
F-Zero	dt *	94.00
F1 Pole Position	**dt**	**79.99**
F1 Grand Prix 64	**dt** *	**89.00**
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99
Fighters Destiny	dt	129.99
Forsaken	**dt**	**109.99**
Frankreich WM 98	dt	119.99
G.A.S.P.	**dt** *	**144.00**
GT 64 Championship	dt	119.00
Hexen	dt	99.99
Iggy's Recking Balls	**dt**	**109.00**
Int.Superstar So.64	dt	89.00
Int. Superstar So.98	dt *	89.00
Mission Impossible	**dt** *	**109.00**
NBA Courtside	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	109.99
NFL Quarterback C.98	dt	79.99



NHL Breakaway 98	**dt**	**79.99**
Off Road Challenge	**dt** *	**134.00**
Snowboard Kids	dt	89.00
Turok	**dt**	**79.99**
Turok	**uk**	**79.99**
Turok 2	**dt** *	**119.99**
Virtual Chess	dt	119.99
Wayne Gret.Hockey 98	dt	139.00
Wetrix	dt	109.99
Wild Choppers	**dt**	**139.00**
WWF Warzone	dt	109.00
Yoshi's Story	dt	89.00
Zelda Ocarina o.Time	dt *	119.00

Sonderangebote

Clayfighter 63 1/3	**dt**	**49.99**

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	24.99
Banjo & Kazooie Sp.	**dt**	**24.00**
Game Buster	dt	104.99
Joypad Easy 64 Grau	dt	39.99

Kostenlos !

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Joypad N64 blau	dt	54.99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	44.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	44.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad schwarz	**dt**	**49.99**
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	28.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card 4 Meg	dt	59.99
Memory Card 5 Meg	dt	64.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	289.00

Power Flash N64	**dt**	**99.00**
Rumble Pak inkl.Memo	dt	34.99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	**dt**	**24.99**
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Aero the Akrobat 2	**uk**	**49.00**
Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	44.99
Bomberman 2	dt	69.00
Carrier Aces	**dt**	**49.00**
Donkey Kong Count. 2	dt	69.99
Donkey Kong Count. 3	**dt**	**119.99**
Full Throttle Racing	**dt**	**49.00**
John Madden 95	dt	39.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	64.99
Kirbys Fun Pack	**dt**	**49.00**
Lufia	**dt**	**49.00**
Mario World 2 Clas.	dt	69.99
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Mega Man 7	dt	69.99
Ms. Pacman	**dt**	**49.00**
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
Paws of Fury-Brutal	**dt**	**49.00**
Pinball Dreams	**dt**	**49.00**
Punch Out!	**dt**	**49.00**
Schlümpfe 2	**dt**	**79.99**
Spiderman / X-Men	**dt**	**49.00**
Spindizzy World	**dt**	**49.00**

Spirou	**dt**	**59.99**
Star Wars 2 (Empire)	dt	59.99
Terminator 2 (Judgme	**dt**	**49.00**
Terranigma	**dt**	**89.99**
Tim in Tibet	dt	89.99
Toy Story	**dt**	**99.95**

Worms	dt	69.99
WWF Raw incl. Video	**dt**	**49.00**

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Game Ma. Mogelmodul	**dt**	**19.99**
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Super Game Boy	dt	99.00
Super Joypad SN P-03	**dt**	**19.00**
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	**dt**	**4.95**

GAME BOY

Adventure of Lolo	**dt**	**39.00**
Arielle-Meerjungfrau	**dt**	**44.99**
Bugs Bunny	**dt**	**44.99**

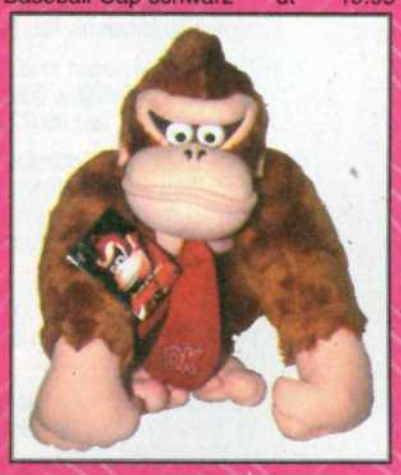
Bust a Move 2	**dt**	**34.99**
Castlevania Legends	**dt**	**39.00**
Dr. Franken	dt	44.00
Dr. Franken 2	**dt**	**44.00**
Dragons Lair	**dt**	**44.00**
F1 Pole Position	**dt**	**49.00**
Fifa Soccer 97	**dt**	**39.00**
Gargoyles Quest	**dt**	**44.99**
Hugo 1	dt	59.00
Hugo 2	dt	59.00
Int.Superstar Soccer	**dt**	**59.99**
King of Fighters	**dt**	**59.99**
Kirbys Block Ball	**dt**	**39.00**
Mega Man 2	**dt**	**29.00**
Metroid 2	**dt**	**39.00**
Mole Mania	**dt**	**39.00**
Monopoly	**dt**	**59.00**
On the Tiles	dt	44.00
The Fidgetts	**dt**	**44.00**
Turok	**dt**	**34.99**
V-Rally Champ. Edit.	**dt**	**59.00**
Wave Race	**dt**	**29.00**
WWF Warzone	**dt**	**49.00**

Zubehör

Ersatz-Papierrollen	dt	19.00
Game Boy Camera Gelb	**dt**	**99.00**
Game Boy Printer	**dt**	**119.99**
Licht & Lupe GB	dt	19.00

Merchandise

Baseball-Cap blau	dt	19.95
Baseball-Cap Mario	dt	19.95
Baseball-Cap schwarz	dt	19.95
Baseball-Cap schwarz	dt	19.95



Donkey Kong Plüsch	dt	29.00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie kostenlos unser* ***Playcom Magazin*** *mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Nintendo 64:

Verkaufe FIFA'98 für 70,- DM und Nagano Winter Olympics '98 für 70,-DM. Beide Spiele zusammen 120,- DM. Tel./Fax: 0231-123582, ab 19.00 Uhr, Moritz.

Tausche Yoshi's Story oder Bomberman gegen sämtliche Neuheiten. Tel.: 03583-690652, ab 15.00 Uhr, Robert.

Tausche Mario Kart, Yoshi's Story od. Bomberman gegen Top Gear Rally oder anderes Rennspiel, Tel: 04955/6376 Nachmittags, fragt nach Andreas

Billig! Verkaufe Diddy Kong Racing für 59,-DM! Suche Bomberman 64, Fighters Destiny und San Francisco Rush für unter 45,-DM. Tel.: 036075-31646, Andreas.

Verkaufe für N64 Mace 80,-DM, Cruis'n USA 50,-, ISS 64 50,-, Forsaken 90,-. Tel.: 06403-67248, fragt nach Joni.

Verkaufe Blast Corps für 80,- und Rampage World Tour für ca. 120,-. Tel.: 040-7134714, Paddy.

Verkaufe N64-Spiele zwischen 49,- und 69,- DM. Bin auch an anderen Spielen interessiert. Fragt nach Simon oder Lorenz. Tel.: 0221-461789.

Verkaufe N64 + 2 Contr. + Memory Card + RGB-Kabel für 265,-DM. Verkaufe NHL Breakaway 98 + Forsaken für zusammen 170,-DM. Tel.: 04932-81930.

Tausche Mario Kart 64 und Lylat Wars, suche San Francisco Rush und Top Gear Rally. Tel.: 06132-41349, zwischen 13.00 und 14.00 Uhr, fragt nach Johann.

Verk./Tausche NBA Pro 98 85,-DM, WCW vs. NWO 100,-DM, ISS 80,-DM, Snowboard Kids 85,-DM. Tel.: 03632-701079, Thomas. Verkaufe auch NES Konsole mit 3 Pads.

Verkaufe Rampage W.T. 65,-DM, MRC 65,-DM, Dark Rift 90,-DM oder tausche gegen Wave Race, Top G.R. oder Bomberman 64 (PAL). Tel.: 02591-8523

Verkaufe für N64 Bomberman, Yoshi's Story, Mario Kart 64, pro Spiel 60,-DM. Super Mario Kart 64 + Spieleberater 50,-DM. Alle Preise inklusive Versand. Martin, 0340-8822773.

Verkaufe Turok (unzensiert) 80,-DM, Lylat Wars 70,-DM, Wave Race 70,-DM, Extreme G 80,-DM und ISS 64 80,-DM. Alles PAL. Tel.: 07123-61000.

Verkaufe N64 mit komplettem Zubehör und 3 Spielen (Forsaken, Aero Fighters Assault, P-Wings) für 350,-DM. Tel.: 034224-40459.

Verkaufe Nagano W.O. 98 (original verpackt u. Anleitung) für 100,-DM. Tel.: 04131-681093.

Hilfe! Suche Forsaken. Habe Lylat Wars mit Verpackung und Anleitung zu bieten. Tel.: 02535-8279. Fragt nach Ralf.

Verkaufe Forsaken für 100,-DM- Tel.: 07233-4101.

Verkaufe 11 N64-Spiele (u.a. NBA), N64-Lenkrad, Gameboy + Lupe. Tel.: 09323-871133.

Verkaufe Turok (60,-DM), NFL QL'98 (80,-DM), Wave Race 64 (60,-DM), NHL Breakaway'98 (90,-DM), FRANKREICH 98 (90,-DM). Alle Spiele zuzüglich Nachnahme. Tel.: 02551-5756.

Tausche N64 gegen eine Playstation mit Spielen. Andreas Shlinker, Oberachweg 10 a, 83700 Rottach-Egern, Tel.: 08022-67788.

Verkaufe N64 + 3 Controller + Rumble Pak + Memory Card + Yoshi's Story + Diddy Kong Racing + NFL 98 + NHL 98 + ein anderes Spiel für zusammen 650,-DM (Neupreis 1200,-DM). Tel.: 05451-49634.

STOP! Ich biete Forsaken für GT 64, habe aber auch 7 weitere Spiele zu bieten. Meldet euch bei Alex: Tel.: 02235-71475.

Verkaufe Diddy Kong Racing für 70,-DM, WCW vs. NWO für 100,-. Tausche auch. Ruft an unter: 02151-713424.

Achtung. Verkaufe Turok 80,-DM und Wayne Gretzky's 3D Hockey für 70,-DM. Mit Cheats! Telefon: 0561-44703.

Verkaufe Lylat Wars + Rumble + Controller Pak, komplett 105,-DM. Einzelpreis nach Vereinbarung. Tel.: 02255-31589. Fragt nach Niklas.

Ich verkaufe folgende Nintendo 64-Spiele: International Superstar Soccer für 90,-DM und NBA Hangtime für 90,-DM. Meldet euch bei Yvonne: 04104-4967, ab 15.00 Uhr.

Verkaufe Forsaken für 80,-DM (PAL). Telefon: 0644-77347, fragt nach Tim. Tim Schröder, Reiskirchener Str.10, 35625 Volpertshausen.

Top-Angebot: Diddy Kong Racing, inklusive diverser Cheats (Bonusstrecke Future Fun Land etc.) für 75,-DM. Tel.: 039222-2371, Julian.

Verkaufe Extreme G 80.- Fr. oder tausche gegen andere NTSC-Spiele. CH-004181-6515127. Pascal verlangen.

Verkaufe N64, 3 Contr., NFL QBC 98, Lylat Wars, Diddy Kong Racing. Zusammen: 450,-DM. Tel.: 030-6075797.

Tausche Star Wars, Super Mario 64, Wave Race 64, Pilot Wings gegen Mission: Impossible, NBA Courtside. Telefon: 06541-810817.

Tausche Snowboard Kids gegen Banjo-Kazooie oder gegen Mystical Ninja Starring Goemon. Tel.: 06841-982220. Fragt ab 19.00 Uhr nach Thomas.

Achtung. Verkaufe Turok 50,-DM, Mario Kart 50,-DM, ISS 64 60,-DM, Extreme G 70.-DM, Forsaken 80,-DM, Rumble Pak 25,-DM. Alles sehr gut erhalten. Tel.: 02052-5264.

Tausche MRC, ISS 64 oder Bomberman 64 gegen Forsaken, FIFA'98 oder Rampage World Tour. 05202-82519. Fragt nach Patrick.

Verk. F1 Pole Position 64 für 70,-DM und ISS 64 für 50,-DM mit Anleitung und Verpackung. Ruft an unter: 07053-3439 (David).

Tausche ISS 64 + Wave Race 64 gegen andere N64 –Spiele. Tel.: 03628-40903. AB 16.00 Uhr, Tobias.

Verk. Yoshi's Story 65,-, Rumble Pak (ohne Batterien) 15,-, Mischief Makers 50,-. Selten gespielt. Tel.: 02603-8528.

Verkaufe Bomberman (60,-DM), DKR (70,-DM), Blast Corps (80,-DM), Fighters Destiny (90,-DM, NP 150,-DM). Alles inklusive Verpackung und Anleitung. Tel.: 02261-26360, Matthias.

Verk. F1 Pole Position für 60,-DM, Lylat Wars o. Rumble P. für 55,-DM. Alle Spiele wie neu, mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 0906-7051884 od. 21419.

Stop! Verkaufe FIFA 98 für 80,-DM und FIFA 64 für 60,-DM. Ruft an: Tel.: 04181-4926.

Tausche: Diddy Kong Racing, Wave Race oder Mischief Makers gegen Goemon 64. Marcel Kaupa, Lise-Meitner Str.8, 76356 Weingarten.

Tausche Blast Corps gegen Forsaken, Mission: Impossible, Star Wars SotE, Extreme G, Banjo-Kazooie. Verkaufe auch für 50,-DM. Tel.: 07245-937641.

Verkaufe Mario Kart 64 für 50,-DM. Tel.: 02241-312574. Fragt nach Marc.

Forsaken +/od. Memory Card (1 MB) für 100,-DM zu verkaufen. 07361-73270, Benjamin.

Tausche Lylat Wars, Extreme G gegen Top Gear Rally, San Francisco Rush. Tausche auch Forsaken gegen F1 World Grand Prix. Tel.: 07454-8316.

Tausche Banjo-K. nur gegen Forsaken u. WCW vs. NWO, Sote, Mario oder Turok gegen andere gute N64-Spiele. Tel.: 02052-5604.

Verk. Extreme G. für 75,-DM und Lylat Wars (ohne Rumble Pak) für 55,-DM. Tel.: 07082-50440, Christoph.

Tausche N64 + 4 Spiele, 2 Controller gegen Sony Playstation mit Spielen od. verkaufe f. 480,-DM (neu 900.-DM). Tel.: 07681-24611, Alex.

Tausche Turok, Sote gegen Diddy Kong Racing oder Forsaken. Suche auch Zelda für den Game Boy. Tel.: 0365-7111415.

Tausche Wave Race 64 gegen andere N64-Spiele. Tel.: 02776-7716.

N64-Spiele Star Wars (US), FIFA 64 (D) für je 60,-DM zu verkaufen (auch Tausch möglich). Tel.: 07554-990851.

Verkaufe N64 + C-Pak + NBA COURTSIDE + Bomberman 64 + 1 Controller, alles mit Anleitung und Verpackung, neuwertig, 380,-DM. Tel.: 02824-92841 (19-00 – 20.00 Uhr).

Verkaufe DKR und Top Gear Rally für 60,- und 70,-DM. ISS 64 für 60,-DM und Extreme G für 80,-DM. Tel.: 02157-5852.

Verkaufe N64 mit 10 Spielen (u.a. Pilot Wings, DKR, ISS 64), Pads, Rumble Pak, Memory Card. Alles in top Zustand. 700,-DM. Oder Tausch gegen PSX. Tel.: 05451-88346

Verkaufe N64 mit 2 Controllern und Super Mario. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 03601-812064, ab 17.00 Uhr.

Verkaufe Bomberman 64 für 60,-DM oder tausche gegen Mario 64. Lasse mich auch auf gute Angebote ein. René von Zaluski, Auweg 4, 97656 Oberelsbach.

Verkaufe Wave Rave 64 und Blast Corps für je 50,-DM. Verkaufe außerdem noch SNES-Spiele. Ruft an unter: 02294-900213. Fragt nach Gerhard.

Verkaufe für N64: F1 Pole Position 75,-DM oder tausche gegen Extreme G. Tel.: 07254-2579. Thomas verlangen.

Ich suche Mystical Ninja und Snowboard Kids. Höchstens 85,-DM für jedes Spiel. Ruft an unter: Tel.: 06324-980102.

Verkaufe N64 mit WCW vs. NWO, SFR, Rumble Pak. 2 Controller für 600,-DM VHB. Nur selber abholen bei Patrick aus Gammelshausen. Tel.: 07164-6841.

Verkaufe oder tausche Wayne Gretzky's 3D Hockey, Mario Kart 64 zu je 60,-DM, ISS 64 80,-DM. Tausche gegen Banjo-Kazooie. 02182-59590, fragt nach Niklas.

Suche Turok. Tausche gegen Bomberman 64 oder Snowboard Kids. Tel.: 03344-2304. Meldet euch bei Tim.

Suche N64!, evtl. mit mehreren Controllern und/oder Controller Pak/Spielen. Tel.: 09396-484. Fragt nach Julius.

Verk./Tausche Forsaken und Clayfighter für 170,-DM. Tausche auch beide gegen NBA Courtside und Banjo-Kazooie. Verkaufe und tausche auch einzeln. Handle auch. Berni Eisner, Ebrachstr.33, 85560 Ebersberg.

Tausche Fifa 98 gegen FRANKREICH 98 und Cruis'n USA gegen San Francisco Rush. Tel.: 09356-6354.

Tausche Blast Corps und Bomberman 64. Suche Terisphere, Wetrix oder anderes Game. Tel.: 0365-8005260, ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Lylat Wars 60,-DM, Wayne Gretzky's 3D Hockey 60,-DM, NHL Breakaway 98 75,-DM, NFL Qu. Club 98 80,-DM + Nachnahme. Tel.: 07633-5198.

Verkaufe N64-Spiele: Mario Kart 64, Turok (UK), Star Wars Sote, ISS 64 und Pilot Wings 64. Alle Spiele je 60,-DM. Tel.: 0211-2292538, Marc.

Ich tausche oder verkaufe Blast Corps für 75,-DM. Tausche gegen Banjo-Kazooie. Tel.: 02064-50562, von Montag bis Freitag.

Verkaufe N64 + 3 Controller 220,-DM, FIFA 98 100,-DM, Mario Kart 70,-DM, Diddy 70,-DM, Snowboard Kids 70,-DM, ISS 64 100,-DM, Blast Corps 80,-DM, Extreme G 100,-DM, Memory Card 60.-DM, Tel.: 06625-7465.

Biete DKR, Blast Corps, Cruis'n USA und Mario 64 gegen Star Wars, Extreme G und Turok. Tel.: 06163-5570, fragt nach Marco.

Tausche nagelneues Forsaken 64 gegen guterhaltenes Frankreich 98. Tel.: 0261-34996. Täglich ab 16.00 Uhr, fragt nach Hoang.

Tausche: Lylat Wars oder Mario 64 gegen Star Wars. Tel.: 0381-696207, fragt nach Tobias.

Top Gear Rally für 90,-DM. Top-Zustand, inklusive Anleitung, Verpackung u. Codes. Tausche auch gegen andere Spiele. Tel.: 037292-21240, Robert.

Verkaufe Bomberman 64 für 59,-DM. Tel.: 040-7966505, fragt nach Patrick.

N64 Star Wars Sote mit Anleitung 60,-DM. Bomberman 64 40,-. Telefon: 0241-504526, Christoph.

Verkaufe N64-Spiele: Forsaken für 100,-DM, Turok, Blast Corps für 50,-DM. Dazu Cruis'n USA für 35,-DM. Ab 24.8 Abends anrufen, Tel.: 030-9292441.

Verk./tausche N64-Spiele, darunter: DKR Racing, Mario Kart 64 80,-DM, Mario 64, Chameleon Twist 75,-DM, Blast Corps, Snowboard Kids 85,-DM. Tel.: 0355-542625.

VERK:: Mario K., DKR, Lylat Wars, Cruis'n USA (US), Adapter. Suche Hang T. Tausche 3 SNES-Spiele gegen ein N64-Spiel. Quix: 016543134071.

Kaufe N64-Spiele, mit Anleitung und Verpackung: Biete 50,-DM bis 60,-DM. Meldet euch unter TEL:: 034244-60174. Fragt nach Marco.

Verkaufe Mario 64 für 20,-DM, Wayne Gretzky's Hockey 30,-DM, F1 Pole Position 50,-DM. Suche Mission: Impossible, Rampage World Tour, Yoshi's Story. Tel.: 039083-70017, Marcus.

Tausche: Bomberman 64 gegen FIFA98 WM Qualifikation. Ruft an: 0821-485251. Tausche noch: Mario 64 gegen Banjo-Kazooie.

Verk. N64-Spiele: Lylat Wars mit Rumble Pak für 70,-DM. DKR für 50,-DM und ISS 64 für 50,-DM. Tel.: 04361-80165. Fragt nach Alex.

Verk. MFL QB Club, WCW vs. NWO je 80,-DM. Fighters Destiny 90,-DM. TEL:: 036208-71098.

Ich besitze die N64-Spiele Mario Kart und Wave Race. Ich suche Fighters Destiny, Snowboard Kids, FIFA 98, Pilot Wings und andere. 05109-2993.

Suche Pilot Wings und Lylat Wars mit Rumble Pak für max. 140,-DM komplett. Tel.: 07082-40205, 18.00 – 20.00 Uhr, Jochen Scheider.

Verkaufe ISS 64 oder tausche es gegen Bomberman 64 oder Star Wars Sote. Fragt nach Andreas, Tel.: 06103-64770.

Tausche Bomberman 64 und Mario 64 gegen Snowboard Kids, Turok, Fighters Destiny. Ruft an: 07042-17141, fragt nach Ralf.

Verkaufe Wave Race, Super Mario 64, Clayfighter zu je 50,-DM. Benny, 0208-898699.

Verk. Blast Corps für 85.- Fr. oder tausche gegen Fighters Destiny oder Aero Fighters Assault, ISS 64, MRC 64, WCW vs. NWO. Ruft bitte an: 071-6728886 (CH).

Verkaufe DKR 70,-DM, Wave Race, Super Mario je 60,-DM. Mischief Makers für 70,-DM. Tausche auch. Tel.: 02428-2092, Christopher, zwischen 13.00 – 15.00 Uhr.

Ich verkaufe Mario Kart und Cruis'n USA für 50,-DM und Blast Corps für 60,-DM. Tel.: 02373-680494, Christoph.

Ich, 11 Jahre alt, suche preisgünstig Star Wars Sote. Bis 80,-DM. Tel.: 0531-353229.

Verk./Tausche Aero Fighters 100,-DM, Wave Race 60,-DM gegen FIFA 98, Cruis'n World, Fighters Destiny, Turok, Snowboard Kids (Extreme G nur gegen Wave Race). 040-6065556.

Tausche F1 Pole Position, Wayne Gretzky u. Blast Corps gegen Banjo-Kazooie. Verkaufe alle auch für 120,-DM VB, oder zu je 50,-DM einzeln. Tel.: 02676-8478, Frank.

Verkaufe Aero Fighters Assault für 100,-DM, mit Anleitung, kaum gespielt. Bitte unter der Tel.-Nr.: 069-587877 melden.

Goemon 79,-DM, NHL Breakaway 79,-DM, Yoshi's Story 55,DM, Extreme G 65,-DM, Lylat Wars 55,-DM, Lamborghini 60,-DM, Cruis'n USA 50,-DM. Tel.: 0631-70580, Oli verlangen.

Verkaufe F1 Pole Position und Forsaken 64, Preis VB. Tel.: 05665-2425, fragt nach Mathias. Alles Top Zustand.

DKR 50,-DM, Mace: The Dark Age (englische Version) 80,-DM, alles PAL-Versionen. Tausche Forsaken gegen F1 World GP. Tel.: Dresden-2020448, Banjo-Kazooie 75,-DM.

Tausche Mystical Ninja, WCW vs. NWO oder Blast Corps gegen Turok. Ich tausche auch alle 3 Spiele gegen einen Saturn mit 1-2 Spielen. Verkaufe auch: z.B. Blast Corps für etwa 60,-DM. 09441-10992, Lui.

Verkaufe für Nintendo 64: Wayne Gretzky's 3D-Hockey 55,-DM, F1 Pole Position 64 65,-DM und Nagano 60,-DM. Tel.: 0221-586251.

Verk. WCW vs. NWO 100,-DM, Banjo-Kazooie 75,-DM. Ruft schnell an, unter 05259-681.

Verkaufe Top Gear Rally, FIFA 98, World Cup 98, Turok, Lamborghini je 105,-DM, VB. Wave Race 70,-DM. Tel.: 06093-1455 (Sven), 06093-1699 (Basti). Ab 13.00 Uhr.

Verkaufe Top Gear Rally inklusive Codes für 75,-DM. Wie neu, PAL und original verpackt mit Anleitung. Tel.: 07553-1084.

Verkaufe Nintendo 64 für 180,-DM und FIFA 98, ISS 64 für je 75,-DM, dazu 2 Controller für je 30,-DM, sowie Memory Cards für 10,-DM. Tel.: 04952-82352, fragt nach Fabi.

N64 180,-DM, SNES 60,-DM, N 64-Spiele ab 45,-DM. Kaufe auch alle Systeme, suche Monopoly + Chr. Trigger, Meldet euch, Tel. + Fax: 02841-44125, Marianne.

Verkaufe für N64 DKR 50,-DM, Goemon 80,-DM, Yoshi´s Story 50,-DM, Blast Corps 60,-DM (alle PAL). In gutem Zustand mit Verp. + Anleitung. Tel.: 0641-24410, Mathias.

Verkaufe WCW vs. NWO; World Tour 64 (m. Anl. u. Verp.) für 99,-DM. Tel.: 03871-458098 (von 17.00 – 20.00 Uhr).

Verkaufe Sote & Turok für N64. Preis VB! Tel.: 069-50839434. Suche und tausche auch.

Verkaufe Pilot Wings 50,-DM, Blast Corps 50,-DM, Lylat Wars 60,-DM, alles zusammen 140,-DM. Tausche ein Spiel gegen ISS 64. Tel.: 030-6497033, Gordon.

Verkaufe Star Wars Sote für 80,-DM und Fighters Destiny für 90,-DM. 1A-Zustand. Tel.: 0241-58136, fragt nach Alexander.

Tausche Turok gegen Aero Fighters Assault, Spiel mit Cheats und Anleitung. Tel.: 09343-4619, Tobias verlangen.

Verkaufe N64-Spiele: Extreme G 80,-DM, ISS 64 70,-DM, DKR 60,-DM, NBA Hangtime 50,-DM, Lylat Wars (o. RP) 60,-DM und 256K Memory Card. Tel.: 08092-2838, Chris.

Verk. Turok, L-Wars, Extreme G, D-Rift, 3D-Action inkl. Komplettlösungen u. Controller u. Verpackung u. Anl. Preis nach Vereinb. Tel.: 0251/666675

Tausche FIFA 64 gegen FIFA 98 oder Frankreich 98 von 18-20 Uhr Tel: 0335/4000688, Danke!

Achtung! Suche Frankreich 98, tausche gegen FIFA 98, WCW vs. NWO, F1 Pole P., anruften ab 15 Uhr, Tel.: 02232/51240 fragt nach Torsten! Verkaufe auch!

Verk. Forsaken + 3D Action, 159 DM, erstellte Videos mit neuesten N64 Spielen (z. B. Bio F., F-Zero, ISS 98, 1080° S., Quest 64...) aus USA o. J., 50 Spiele=39 DM (NN), 03907/730920 Marcel

Verkaufe Forsaken 75 DM, Turok 55 DM, Wave Race 50 DM, Extreme G 65 DM, Lamborghini 60 DM, Mystical Ninja 65 DM, FIFA 98 65 DM, suche F1 World G. P. Tel.: 08442/8969

Suche Dringend Game Buster, tausche Shadows of the E. + Cheats Top Zustand, Angebot unter Tel.: 0341/9127793 fragt nach Martin

Verkaufe Forsaken für 100 DM und Yohsi's Story für 50 DM, tausche auch Forsaken gegen Banjo-Kazooie Tel.: 0991/6125 alles komplett! Julian

Super Nintendo:

Verkaufe für SNES: NBA 95, Jurassic Park, Soccer Shootout, WWF Wrestle Mania, Super Mario Allstars, Royal Rumble zu je 50,-DM. Tel.: 07454-8640.

Verk. SNES inkl. Super Mario World 95,-DM. SF3 Joypad 30,-, Buster Bunny 20,-, Starwing 10,-, Mario Paint 50,-, Flashback 30,-, Super Metroid 60,-. Tel.: 0231-468741.

Verkaufe SNES-Spiele: Donkey Kong Country 2, Terranigma zu je 50,-DM, Zelda 3 für 40,-DM, Super Game Boy für 35,-DM. Tel.: 06581-3508, Ricardo.

Verkaufe mein Super Nintendo mit 2 Controllern, 4 Spielen, 1 Super Game Boy. Preis: VHB. Tel.: 040-67379899, Dustin.

Verk. 6 Spiele je 25,- - 40,-DM: Mario Kart, Yosh. Isl., All Stars, Starwing., inkl. Infos u. Tests. Auch SNES + Contr. 60,-DM. Mengenrabatt ab 60,-DM. 02624-71745, Steven.

Super Nintendo mit 2 Spielen und Zubehör für nur 95,-DM zu verkaufen. Spiel Donkey Kong Country 2 mit Anl. und Verp. Für 25,-DM. Tel.: 03490-331510.

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und 8 Spielen (Zelda, Mario Kart etc.). VB. 550,-DM. 041535-4442.

Verkaufe ein SNES mit 2 Controllern und 11 Spielen für 350,-DM. Tel.: 05233-3696.

Verk. SNES + Contr. + F-Zero + GB m. 3 Sp. + Adapter f. 200,-DM. Secret of Mana m. Berater f. 60,-. Mario Knöpfel, Obere Stadtmauer 3A, 344471 Volkmarsen.

Verk. Star Trek Deep Space Nine, Starwing je 25,-DM. Rise of the Robots für 40,-DM. Crash Dummis 55,-DM. Tel.: 034906-21136.

Verkaufe 25 SNES-Spiele leider ohne Verpackung für 800,-DM, Tel.: 07431-82189, Erik, Anrufbeantworter.

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Controllern, allen Kabeln und 6 Spielen, etwa Terranigma, Lufia. Dazu Super Game Boy. Tel.: 09382-96480.

Verkaufe Super Nintendo mit 16 super Spielen, 2 Controllern und Super Game Boy (Alles auch einzeln). Tel.: 05423-5043, Oliver Nölke.

Verkaufe SNES + 1 Controller + 7 Spiele + Zubehör zusammen 300,-DM. Tel.: 08441-81070.

Verkaufe Super Nintendo mit 9 Spielen, 2 Controllern für 460,-DM. Tel.: 07276-919777. Mo. – Fr-, 14.00 – 19.00 Uhr. Fragt nach Christopher.

Verk. für SNES 16 Spiele (Super Metroid, Lemmings 2, Actraiser 2, Plok, Batman, Pitfall u.s.w.) für 500,-DM. Tel.: 0641-24410. Mathias fragen!

Game Boy:

Verkaufe 8 Top-Spiele für 140,-DM (Zelda, Wario Land, W.Blast, Donkey K., Mega Man), auch einzeln je 15,- - 30,-DM. Game Light gratis. 02624-7174, Steven.

Verkaufe GB Kamera mit Printer für 160,-DM. TEL:: 05163-1544, Jeffrey.

Verk. Game Boy 30,-DM, Spiele f. G.B. T.Story, Jurassic P., Schlümpfe, Titus, K.O., K. Icarus je 15,-DM. Spiele f. N64: Shadow o.t. Empire, Pilot Wings je 70,-DM. Tel.: 03376-583088.

Verk. Mystic Quest 15,-DM, Gremlins 2 10,-DM, Turtles 10,-DM, Mega Man 2 10,-DM, Donkey Kong Land 25,-DM, Dschungelbuch 25,-DM. 02191-55096, fragt nach Simon.

Verkaufe Gameboy mit 8 Spielen unter anderem Killer Tomaten, Home Alone 2 + FIFA Soccer Tel: 004141/7902052 Michael

Sonstiges:

Suche günstigen, gut erhaltenen Sega Game Gear. Evtl. mit Spielen. Christoph Schleim, Tel.: 06623-41538

Ich suche Brieffreunde im Alter von 12 bis 16 Jahren. Schreibt was ihr für Hobbys habt, wie alt ihr seit und was ihr sonst noch so möchtet. Roberto Giardina, Anna-Goes-Str.18, 91058 Erlangen.

Verkaufe NES-Sp.: Track a. Field, Bart vs. Space Mutants uvm. Je Spiel 10,-DM oder tausche gegen 15 NES-Spiele oder ein N64-Spiel (Pilotwings?). Tel.: 0211-622588.

Verkaufe Amiga 500, CD-Roms, 3 CD´s, Farbmonitor, 2 Joysticks, 2 Disk Boxen, ca. 80 Spiele, Maus, 2 MB-Erweiterung und Handbücher. Tel.: 02426-901788 (günstig).

Suche Extreme G Musik-CD bis 10,-DM und DKC Werbevideo vom 1994, VB 10.-DM. Versucht es ab Nachmittags bis 23.00 Uhr. Tel.: 040-277372.

Suche Playstation mit 1 Controller, 1 Memory Card und den 4 Spielen Warhammer, Z, Command & Conquer 1 + 2. Biete Nintendo 64 mit 4 Spielen. Tel.: 0794-2614.

Tausche 3 N64-Magazine mit Video (je 12,80 DM, 9 + 10/11.97, 1/2.98) gegen N-Zone (6 + 12.97) + 25,-DM. Andy Ruch, Wiesenweg 26, 39307 Genthin.

Hilfe: Suche NES, Atari 2600 (beides auch mit Spielen) u. alles aus der Final Fantasy-Reihe (egal welches System). Stefan, Tel.: 0931-701184.

Verkaufe Sega Saturn mit 14 Spielen, 2 Controller (Amok, Theme Park, T. Raider, Command & Conquer und andere Spiele) für 500 DM Tel: 03821/720052

Cyber Games Gesellschaft für
Computer- und Videospiele mbH
Friesenstr. 62 - 26789 Leer
Telefon 0491/92806-0
Telefax 0491/92806-18

Händleranfragen erwünscht

CYBER GAMES

Wir liefern Versandkostenfrei*

All Star Baseball'99	DM 99,99	Banjo & Kazooie	DM 89,99
Bomberman Hero	DM 89,99	Chopper Attack	DM 129,99
Iggy´s Recking Balls	DM 109,99	Off Road Challange	DM 119,99
Strike Zone	DM 129,99	Waialae Country Club Golf	DM 89,99

1080 Snowboarding	DM 89,99
F-1 World Grand Prix	DM 89,99
Mission Impossible	DM 109,99
WWF Warzone	DM 99,99

Cyber - Store
In Ihrer Nähe

26789 Leer
Ostersteg 66

26789 Leer
Friesenstr. 62

26721 Emden
Neutorstr. 36

45468 Mülheim / R.
Dickswall 20

26607 Aurich
Emder Str. 205

Bald auch in
Ihrer Nähe

Werden Sie
Partner !

Telefonische Bestellannahme: Telefon: 0491/92 80 6 31
Mo - Fr von 9.00 Uhr bis 19.00 Uhr, Sa von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr

* Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Wir liefern ab einem Bestellwert von DM 50,--. Bei Zahlung per Lastschrift und Kreditkarte erfolgt die Lieferung Frei Haus. Die Versandkosten bei Lieferung per Bar-Nachnahme betrageb DM 9,20. Bei Annahmeverweigerungen berechnen wir Pauschal DM 20,--. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Preisein den Läden, können abweichen

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Toll, ihr seid wirklich fleißig! Leider bekommen wir aber oft Cheats, die wir schon lange im Heft hatten. Vielleicht habt ihr ja eine Idee, wie man euch die dann doch leider unnötige Arbeit ersparen kann? Ich habe auf jeden Fall eine gute: sammelt jede N-Zone, bestellt jene nach, die ihr verpaßt habt und macht euch ein extra Tips & Tricks-Archiv – so etwas kann man sowieso immer gut gebrauchen. Übrigens: diesen Monat haben wir wieder echte Lesertips, wie wir sie uns wünschen! Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

Banjo Kazooie (D)

Wenn man mit Banjo aus einer großen Höhe herabstürzt und schon geflattert ist, dann würde man normaler Weise nun unsanft aufknallen. Besser ist es, wenn man kurz vor dem Aufprall eine Kopfgranate ausführt (Z-Taste drücken). Dadurch verliert man beim Aufprall keine Energie.

Ulf Paule

Mystical Ninja (D)

Wenn man am Anfang des Spieles geradeaus und dann links geht, so ist da ein kleiner See mit 4 Münzen in der Mitte. Holt man sich die Münzen, geht dann durch das Tor in die Stadt und kehrt anschließend wieder zum See zurück, so liegen hier wieder 4 Münzen. Dies kann man so oft wiederholen, wie man Lust hat. Nun ist es z. B. viel schneller möglich ins Hotel zu gehen, um dort abzuspeichern.

Thomas ? (Hallo Thomas, schreib uns doch noch deinen Nachnamen)

Bio Freaks (US)

Bei Bio Freaks kann man auf eine einfache Weise ziemlich weit vorwärts kommen. Dazu muß man vorher die Schilde ausschalten und die Kampfdauer auf die kürzeste Zeit einstellen. Dann braucht man nur noch den Finger am Abzug haben, sobald der Kampf beginnt. Dies klappt sogar beim Endgegner. Nur bei Sabotage muß man sich noch ein wenig bewegen. In höheren Schwierigkeitsstufen sollte man vor dem Schießen einen Schritt zur Seite machen und/oder an einen sicheren Ort fliegen und von dort aus weiter schießen.

B. Otto

Herzlichen Dank! Abel, Markus - Adametz, David - Albrecht, M. - Aster, Bernhard - Bannasch, Rene - Bareiner, Hans-Peter - Barthel, Michael - Bauer, Steffen - Bayer, Tobias - Becher, Benjamin - Beier, Thomas - Bleuer, Gregor - Bongardt, Thomas - Bosecker, Sven - Burgener, Didier - Ciesla, David - Dischl, Dominikv - Droll, Marco - Engelhardt, Fenja - Evering, Nils - Fesenmeyer, Maximilian - Fink, Alexander - Ganz, Matthias - Giebler, Eric - Glowinski, Christian - Granel, Carsten - Guillaume, Remy - Haltiner, Stephan - Hanke, Michael - Heimbücher, Klaus - Heinemann, Michael - Hinck, E. - Hörmann, Tobias - Jansen, Ulf - Juan, Jovic - Kiel, Marcel - Kirle, Christopher - Klaws, Michael - Knieling, Tobias - Koch, Roman - Kristen, Andreas - Kolecki, Stefab - Kruschewski, Christopher - Kudlowski, Marc - Kuhlo, Markus - Kuper, Dennis - Ladiges, Norman - Leffler, Christian - Lemcke, Tom - Liebau, Mathias - Maiwald, Christian - Mauerer, Philipp - Melcher, Andreas - Mölter, Sebastian - Nauber, Christian - Nikol, Simon - Nowotny, Markus - Otto, B. - Paule, Ulf - Perfler, Alexander - Pinke, Sascha - Rodriguez, Manuel - Roggmann, Jan - Saiko, Sandro - Schumacher, Christof - Schwender, Dennis - Siedtke, Johannes - Simeth, Florian - Simon, Markus - Staake, Nils - Stamm, Florian - Stefanowski, Thomas - Thümmler, Kevin - Vonrath, Vincent - Weber, Stefan - Weinmann, Markus - Wyputta, Martin

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Zentrale Faxnummer:	0911-2872-250
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur:
Hans Ippisch

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller (ws)
Redaktion: Marco Marzinkowksi (mm), Michael Pruchnicki (mp)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
England-Korrespondent: Derek de la Fuente (df)
Cheats & Codes: Michael Erlwein (me)
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta), Oliver Preißner (op), Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Ulrich Kaiser, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept: Gisela Tröger
Titel- und Postergestaltung: Christian Harnoth

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- (Ausland DM 70,-)

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348-, PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif; Tel. 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Verlagsleiter Vertrieb
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Disposition: Andreas Klopfer
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 0203-30511-555

Verkauf: Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab 1.10.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage II. Quartal 1998 61.345 Exemplare

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Bomico & Laguna	06107-945145	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	06103-334444	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0130-5806	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-391113	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 30.9.98 am Kiosk

ECTS LONDON 1998

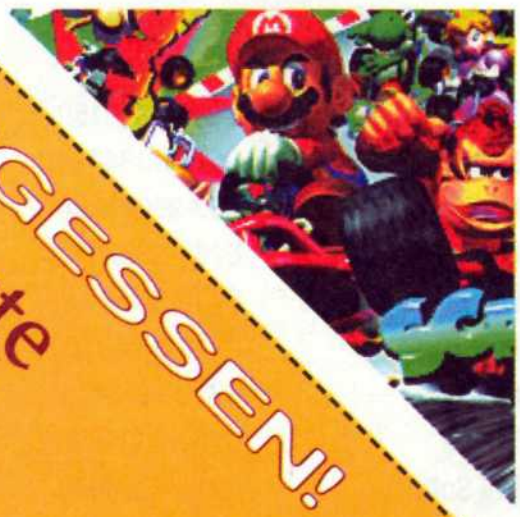
Daß Nintendo auf der wichtigsten europäischen Spielemesse erstmals mit einem Riesenstand vertreten sein wird und Mastermind Shigeru Miyamoto eigens zu diesem Zweck aus Japan einfliegt, verdeutlicht, welchen Stellenwert der europäische Markt mittlerweile hat. Wir sind Vorort und berichten ausführlich!

V-RALLY

V-Rally ist nicht umsonst eines der meistverkauften PlayStation-Rennspiele überhaupt. Ob es auch auf dem Nintendo 64 zum Referenz-Titel reicht, erforscht Rennspiel-Profi Marco Marzinkowski für euch, der dafür eigens im Infogrames-Fahrerlager realitätsnahe Rallye-Luft schnuppern wird.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Exklusiv-Starschnitt: Teil 2 des Turok 2-Riesenposters*
- *Probe hat endlich ausgewertet: Die XG2-Gewinner*
- *Komplettlösung: Der letzte Teil zu Banjo-Kazooie*
- *Komplettlösung: Mission: Impossible geknackt!*
- *Acclaims Extreme G 2 angespielt*
- *Body Harvest enthüllt*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 30.9.98!

Was wird gespielt bei...

Michael Pruchnicki

Michael Pruchnicki (21) ist seit 17. August als zweiter von drei Neuzugängen bei der N-Zone tätig.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Momentan spiele ich am N64 vor allem F-Zero X, in den Rennpausen landet dann am ehesten Banjo-Kazooie im Modulschacht.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Bei F-Zero X gefällt mir das Fahrgefühl und die superflüssige Grafik. Bei Banjo-Kazooie ist die praktische Umsetzung der Levels in der 3D-Umgebung sehr gut gelungen, das Spiel macht einfach Spaß.

3. Welche 3 Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?
Als absoluter Favorit fällt mir spontan das alte F-Zero ein, das damals Maßstäbe gesetzt hat und durch das hervorragende Gameplay auch heute noch zum Spielen einlädt. Dann noch Super Mario World, bei dem mich das geniale Leveldesign lange Zeit an die Konsole gefesselt hat, und letztendlich noch Super Mario Kart, das im 2-Player-Modus Spaß ohne Ende brachte.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Am N64 gefallen mir besonders die vier serienmäßigen Joypadanschlüsse und natürlich die quasi nicht existenten Ladezeiten dank der Modultechnik.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ein neues Metroid wäre mein größter Wunsch für eine Neuauflage, alle anderen sind bereits in der Mache - vor allem Zelda !

6. Mit welchen Video- oder Automatenspielen begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Mein erstes Spiel überhaupt war irgendein PingPong-Clone, an den ich mich aber nur noch sehr dunkel erinnern kann.

7.Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Mein Lieblingsgenre ist das Beat'em Up, weil es wie kein anderes Genre, Geschicklichkeit mit taktischem Handeln kombiniert vom Spieler erfordert. Ansonsten spiele ich fast alles - außer Sportspielen.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Ich bin kein allzugroßer Fan der „typischen" Multiplayer-Spiele, die erst mit mindestens drei Leuten wirklich Spaß machen. Daher nenne ich einfach mal als aktuelles Beispiele F-Zero X , das sowohl alleine als auch mit vier Leuten für Laune sorgt. Auch diverse Wrestlingspiele eignen sich hervorragend für Multiplayer-Spaß.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Den deutschen Nintendo-Fans stehen bis zum Ende dieses Jahres noch einige hervorragende Spiele ins Haus, und ich freue mich schon darauf, als Mitarbeiter von N-Zone für sie darüber zu berichten - und was kann den Spielern schon besseres passieren, als Spiele, die selbst den Berufskritikern den Job zum Vergnügen machen ?

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Sammelkarte 51

N-ZONE

Tips & Tricks

F-1 World Grand Prix

WORUM GEHT'S?

F-1 World Grand Prix ist eine hervorragende Formel 1-Simulation, die den Spieler in die Welt von Michael Schumacher, Mika Hakkinen & Co. hineinversetzt.

1. TEAM EXTREME

Sobald du im Challenge-Mode einen Level von 100 Prozent erreichst, wird auf dem Start-Menü die Credits-Option auftauchen und die Silber- und Gold-Fahrer aus dem Team Extreme werden in den Nicht-Grand-Prix-Modi auftauchen.

2. BONUS-STRECKE

Beende die Meisterschaft im Profi-Modus und es wird sich eine Bonus-Strecke eröffnen.

3. CREDITS UND GALLERY

Gewinne die Meisterschaft im Anfängermodus, um zwei neue Optionen namens Credits und Gallery auf dem Start-Screen auftauchen zu lassen.

Steuerung

- Spieler steuern
- Perspektive ändern
- rechter Spiegel
- linker Spiegel
- Rückspiegel
- Ohne Bedeutung
- Beschleunigen
- Bremsen
- Spiel anhalten
- Runterschalten
- L: Runterschalten
- R: Hochschalten

Sammelkarte 50

N-ZONE

Tips & Tricks

F-Zero X

WORUM GEHT'S?

F-Zero X ist ein futuristisches Rennspiel für ein bis vier Spieler, das mit mehr als 24 Rennstrecken für wochenlange Unterhaltung sorgt.

CHEATS

In diesem Spiel gibt es viele eingebaute Cheats, die alle auf ähnliche Art und Weise zu aktivieren sind. Man muß in jedem Fall immer auf das Bild über der Feuerstelle in Banjos Haus schauen (C oben). Dazu benötigt man auch ein wenig Übung! Banjo fängt dann an zu reden.

1. GEGNER ANGREIFEN

Drückt man zweimal hintereinander Z oder R, dann wird das Raumschiff einen Angriff nach links oder rechts ausführen und den Gegner (falls vorhanden) rammen. Günstig ist dies vor allem auf offenen Strecken, von denen man runterfallen kann, oder in engen Abschnitten, da man sich so nach vorne mogeln kann.

2. SPIN-ANGRIFF

Wenn man R gedrückt hält und dabei zweimal Z drückt (oder umgekehrt), dann beginnt sich das Raumschiff zu drehen, wodurch das Überholen in engen Passagen unmöglich gemacht wird. Außerdem kann man so die Gegner schnell von der Strecke schubsen.

3. SCHNELLER START

Wenn man den schnellstmöglichen Start hinlegen will, sollte man genau dann den A-Knopf drücken, wenn der Ansager „Go!" schreit!

4. JOKER-CUP BESTREITEN!

Um den Joker-Cup bestreiten zu dürfen, mußt du die drei Standard-Cups (Jack Cup, Queen Cup, King Cup) im Standard-Schwierigkeitsgrad beenden.

5. X-CUP ANWÄHLEN

In den X-Cup gelangt man, wenn man die ersten vier Cups im Expert-Schwierigkeitsgrad gewinnt. In diesem Cup gibt es ausschließlich vom Zufallseditor generierte Strecken, die sich bei jedem Spielen verändern.

6. IMMER IM BILD

Wenn man während eines GP-Rennens die L-Taste drückt, dann könnt ihr ersehen, wie weit ihr hinter dem Führenden liegt bzw. wie weit ihr vor dem Zweitplazierten seid.

Steuerung

- Raumschiff steuern
- 180 Grad-Drehung
- Perspektive ändern
- ohne Bedeutung
- Luftbremse
- Beschleunigen
- Boost einschalten
- Spiel anhalten
- Nach links sliden
- ohne Bedeutung
- L: Ohne Bedeutung
- R: Nach rechts sliden

Sammelkarte 7

N-ZONE

Nintendo-ABC

Fachbegriffe von A-Z

Auf vielfachen Leserwunsch erklären wir in unserer Serie wichtige Begriffe aus der Welt der Videospiele.

ROM
Siehe RAM!

Q-SOUND
Q-Sound ist ein spezielles CD-Aufzeichnungsverfahren für Musik, das erstmals bei Stings „The Soul Cages" angewendet wurde. Bei einer entsprechenden HiFi-Anlage eröffnen sich ganz neue Klangwelten mit räumlichen Effekten, die simulieren, ob etwas vor, unter oder hinter einem passiert.

SAVE GAME
Als Save Game wird normalerweise ein gespeicherter Spielstand bezeichnet, denn man auf einem Controller Pak gesichert hat. Manche Spiele (vor allem Nintendo-eigene Produktionen) haben auch einen auf dem Modul integrierten Spielstandspeicher, der per Batterie funktioniert. Legt man solche Module über ein Jahr lang nicht mehr ein, entleert sich die Batterie und die Spielstände sind für immer verloren.

SCREENSHOT
Unsere Bilder aus den Spielen werden intern allesamt als Screenshots (Bildschirm-Schnappschüsse) bezeichnet. Da sie nicht mit einer Fotokamera gemacht werden, handelt es sich nicht um Bildschirmfotos. Das Videosignal der Konsole wird per Hardware in ein computerlesbares Format umgewandelt, weshalb die Screenshots nur als Datenfile existieren. Sind Bilder unscharf, so liegt dies einzig und allein an der Original-Darstellung vom N64.

SCROLLING
Wenn sich eine zweidimensionale Bildschirmdarstellung in eine bestimmte Richtung verschiebt, wird dieser Vorgang als Scrolling bezeichnet (als Denkstütze: SCreen ROLLING). Geschieht dies gleich in mehrere Richtungen, so nennt man es multidirektionales Scrolling. Befinden sich mehrere Ebenen auf dem Bildschirm (beispielsweise bei Yoshi's Story), die sich unterschiedlich schnell bewegen, so bezeichnet man dies als Parallax-Scrolling.

SHOOT 'EM UP
Schieß sie ab! Die wörtliche Übersetzung diese Genre-Bezeichnung sagt eigentlich schon alles aus. Urvater aller Shoot 'em Ups war zweifellos Defender, bei dem man mit einem Raumschiff über eine monotone Landschaft donnerte und alle Gegner abballerte. Mittlerweile sind die Shoot 'em Ups etwas vielfältiger geworden und konzentrieren sich nicht mehr nur auf das pure Abschießen.

SILICON GRAPHICS
Die High Tech-Rechner von der gleichnamigen Firma sind bekannt als spezielle Grafikcomputer, mit denen beispielsweise die Effekte in Filmen wie Terminator 2, The Abyss oder Jurassic Park berechnet wurden. Mit dem N64 ist es erstmals gelungen, die Technik aus diesen teuren Maschinen (Preise zwischen DM 20.000,- und DM 200.000,-) in einer Heimkonsole zu verwenden.

SOUND FX
Einer „gewissen" Schreibfaulheit der englischsprachigen Bevölkerung haben wir diese Abkürzung für den Begriff Sound Effects zu verdanken. Da die beiden Buchstaben „FX" zusammen als Effex ausgesprochen werden, setzte man sie einfach an die Stelle des Wortes Effects. Ein Soundeffekt dient zur Untermalung eines Spielgeschehens. Schießt man ein Raumschiff ab, so erwartet man ein Explosionsgeräusch. Als Special FX gelten grafische Effekte.

Sammelkarte 52

N-ZONE

Tips & Tricks

Banjo-Kazooie

WORUM GEHT'S?

Banjo-Kazooie ist ein maßstäbesetzendes 3D-Jump&Run, das kein N64-User versäumen darf. 1999 soll der bislang Banjo-Tooie betitelte Nachfolger erscheinen.

1. TEXT ÜBERSPRINGEN

Wenn du nicht immer den ganzen Text lesen willst, kannst du ihn komplett überspringen, indem du L, R und B gleichzeitig drückst. Drückst du nur B, läuft er schneller ab.

2. KOSTENLOSE VERWANDLUNG

Wenn du dich verwandeln willst, ohne Mumbo fünf Tokens geben zu müssen, mußt du ein neues Spiel beginnen und so lange spielen, bis du 5 Mumbo-Token-Schädel und Zugang zum Treasure Trove Cove hast. Hole dir nun das Jiggy-Teil aus der Sandburg und gehe zu Banjos Haus neben dem Spiral Mountain zurück. Dort kannst du nun das Bottles-Puzzle Spielen und den Waschmaschinen-Code bekommen. Gehe in die Treasure Trove Cove, um die Waschmaschine zu bekommen. Kehre zu Mumbo's Mountain zurück und gehe in seine Hütte.

3. DER BULLE RÖHRT

Gehen in die Sandburg in Treasure Trove Cove und picke 'CHEATS' in die Bodenfliesen. Jedesmal wenn du einen Buchstaben trifft, wirst du den Bullen hören.

4. SANFTER ABSTURZ

Wenn man mit Banjo aus einer großen Höhe herabstürzt und schon geflattert ist, dann würde man normaler Weise unsanft aufknallen. Besser ist es, wenn man kurz vor dem Aufprall eine Kopfgranate ausführt (Z-Taste drücken). Dadurch verliert man beim Aufprall keine Energie.

5. SCHNELLES AUFFÜLLEN

Wenn du problemlos alle Vorräte an allen Items wieder auffüllen willst, muß du nur alle drei Cheat-Bücher entdecken. Dann kannst du wieder in die Sandburg gehen, wo du den Namen „BLUEREDGOLD-FEATHERS" in die beschrifteten Bodenfliesen hackst.

6. EXTRA-LEBEN IM SUMPF!

Laß dich von Mumbo im Bubblegloop Swamp in einen Alligator verwandeln und betritt die Nase der riesigen Alligator-Statue. Wenn du dort Mr. Vile besiegst, das Puzzle-Teil nimmst, rausgehst und gleich wieder reinkommst, kannst du ihn in drei neuen Spielen herausfordern und insgesamt drei Leben erobern. Verlierst du gegen ihn, nimmt er dir aber auch ein Leben weg.

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 50

F-Zero X

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 51

F-1 World Grand Prix

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 52

Banjo-Kazooie

Nr. 2

N-ZONE

Nintendo-ABC

Sammelkarte 7

Fachbegriffe von A-Z

Nr. 4